WARHAMMER 40,000



IMPERIUM NIHILUS

VIGILUS RESISTE



VIGILUS DEFIANT

GUERRA DE BESTIAS

CONTENIDOS





PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP EN NOTTINGHAM

Traducción, maquetación y revisión de la edición en castellano: Miguel Antón, Vanessa Carballo, Joan Julià, Agustín Membrilla, Elvira Navarro y Chema Pamundi

Agradecimiento especial al Mournival y a Infinity Circuit por su colaboración en las pruebas de juego

British Cataloguing-in-Publication Data. Existe un registro disponible de este libro en la British Library. Las imágenes utilizadas tienen únicamente propósito ilustrativo.

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, Reino Unido

games-workshop.com

UN TIPO NUEVO DE CAMPO DE BATALLA

En el período que condujo a la Guerra de Vigilus, el planeta se mantenía en frágil equilibrio con el destino. Su proximidad al Ojo del Terror lo había puesto en pie de guerra durante mucho tiempo, pero con la Cicatrix Maledictum, Vigilus se volvió de incalculable valor para el Imperium y un objetivo tentador para xenos e invasores del Chaos.

El planeta Vigilus siempre se consideró un eje del Segmentum Obscurus. Cuando se manifestó la Gran Fisura, su estado pasó de ser de importante a indispensable.

Vigilus era tan vital para el Imperium que cuando un Waaagh! Ork emergió de la Gran Fisura, los defensores del sistema respondieron con una fuerza terrorífica. El Astra Militarum y las Adepta Sororitas destinados allí contuvieron la invasión Ork y evitaron que destruyera las colmenas densamente pobladas, mientras varios Capítulos de Space Marines enviaban refuerzos desde el sector de Stygius y más allá. Las últimas acciones fueron lideradas por el mismísimo Marneus Augustus Calgar, Señor del Capítulo de los Ultramarines, acompañado de algunas de las mejores mentes del Adeptus Astartes.

Estos contraataques volvieron a poner Vigilus al borde de la extinción.

El apocalipsis psíquico de la Gran Fisura había desactivado las defensas del planeta y lo había vuelto vulnerable, permitiendo que los Orks atacaran desde los desiertos, atravesando los perímetros de defensa para librar una guerra en los confines de la ciudad. Se desencadenó una gran sublevación de Genestealer Cults, que reveló una infestación que se había apoderado de Vigilus durante cientos de años.

Mientras las razas de la galaxia trataban desesperadamente de prosperar en la realidad llena de horror del Imperium Nihilus, millones de ojos se volvieron hacia Vigilus. Si caía, también lo harían las esperanzas de todos los atrapados en el Imperio Oscuro. Con la Puerta de Cadia rota al oeste y la zona de guerra de Stygius al este, Vigilus estaba completamente expuesta a la invasión de las fuerzas del Chaos.

EN ESTE LIBRO

Este libro es el primero de una serie de dos partes sobre el Sistema Vigilus. Incluye un relato de las etapas iniciales de la Guerra por Vigilus, seguido de un clímax a prueba de nervios cuando se revela que la invasión xenos presagia las fatalidades por venir, entre ellas la del Señor de la guerra del Chaos, Abaddon el Saqueador.

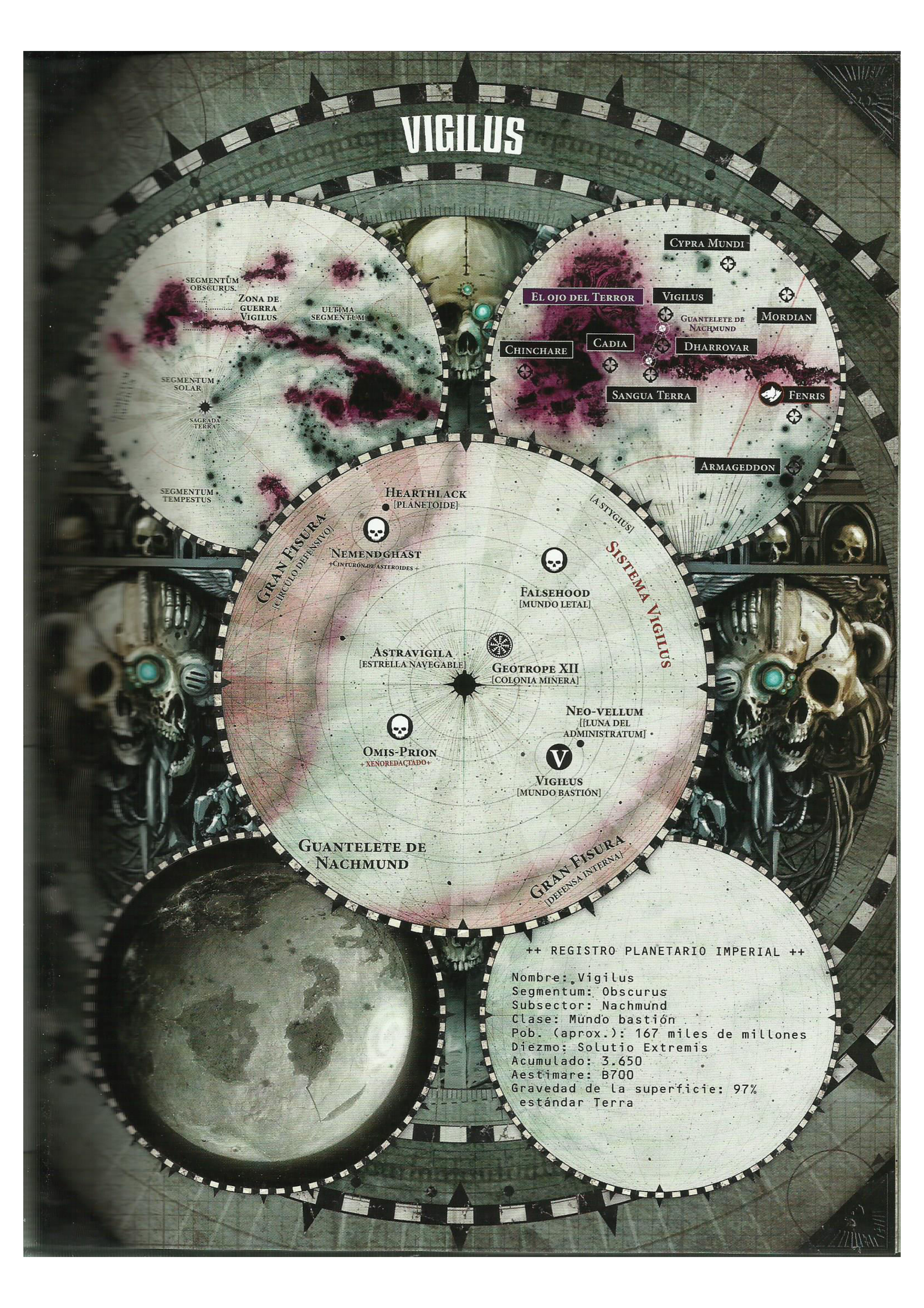
En el interior encontrarás:

- Guerra en todos los frentes: La historia de la Guerra de Bestias en Vigilus.
- La campaña Vigilus: Reglas para jugar una campaña en Vigilus u otro planeta del Imperium Nihilus.
- Reglas: Destacamentos, reglas especiales y estratagemas para los principales ejércitos de esta contienda.
- Reglas de Battlezone que representan los peligrosos entornos de este planeta.

EN EL UMBRAL DE LA CONDENACIÓN

Con la apertura de la Cicatrix Maledictum y el paso de la Noctis Aeterna, Vigilus se encontró en esa región oscura del espacio denominada Imperium Nihilus, sobre el umbral del Guantelete de Nachmund. Como uno de las dos rutas relativamente estables entre la mitad del Imperium donde estaba Terra, conocida como el Imperio Sanctus, y el distante Imperium Nihilus al otro lado de la Gran Fisura, el Guantelete de Nachmund era de inmenso valor para la humanidad. Permitió al Imperium continuar el movimiento de sus fuerzas a través del abismo interestelar de la Gran Fisura, y también mantener una línea de comunicación astropática (aunque inestable y peligrosa), con los mundos varados en el Imperio Oscuro. Si el Imperium llegara a dividirse, es probable que se desmoronara por completo. De ahí la importancia de Vigilus, sirviendo como cabeza de playa vital que mantuvo al Imperium Nihilus bajo la apariencia del control de Terra.

Nadie sabía realmente cómo o por qué se formó la Gran Fisura, pero la lucha para pasar a través de ella se intensificó rápidamente. Vigilus siempre había alardeado de tener gran cantidad de mano de obra, y había heredado una gran cantidad de regimientos de la Imperial Guard procedentes de la Puerta de Cadia, evento al que el Ministorum se refirió como el Éxodo Pretempestino, pero pronto se hizo evidente que las amenazas a las que se enfrentaba pondrían a prueba a sus defensores hasta su límite. El planeta era gobernado por una confederación de ancianos y nobles denominada el Consejo Aquilariano, conocida por el Adeptus Mechanicus como el Consejo de los Engranajes. El hecho de que los diferentes delegados ni siquiera pudieran ponerse de acuerdo sobre un nombre demuestra lo divididos que estaban: las zonas palaciegas de Saint's Haven quedaron desgarradas por largas guerras políticas. Sólo el espectro de la aniquilación completa unió a los gobernantes de Vigilus.



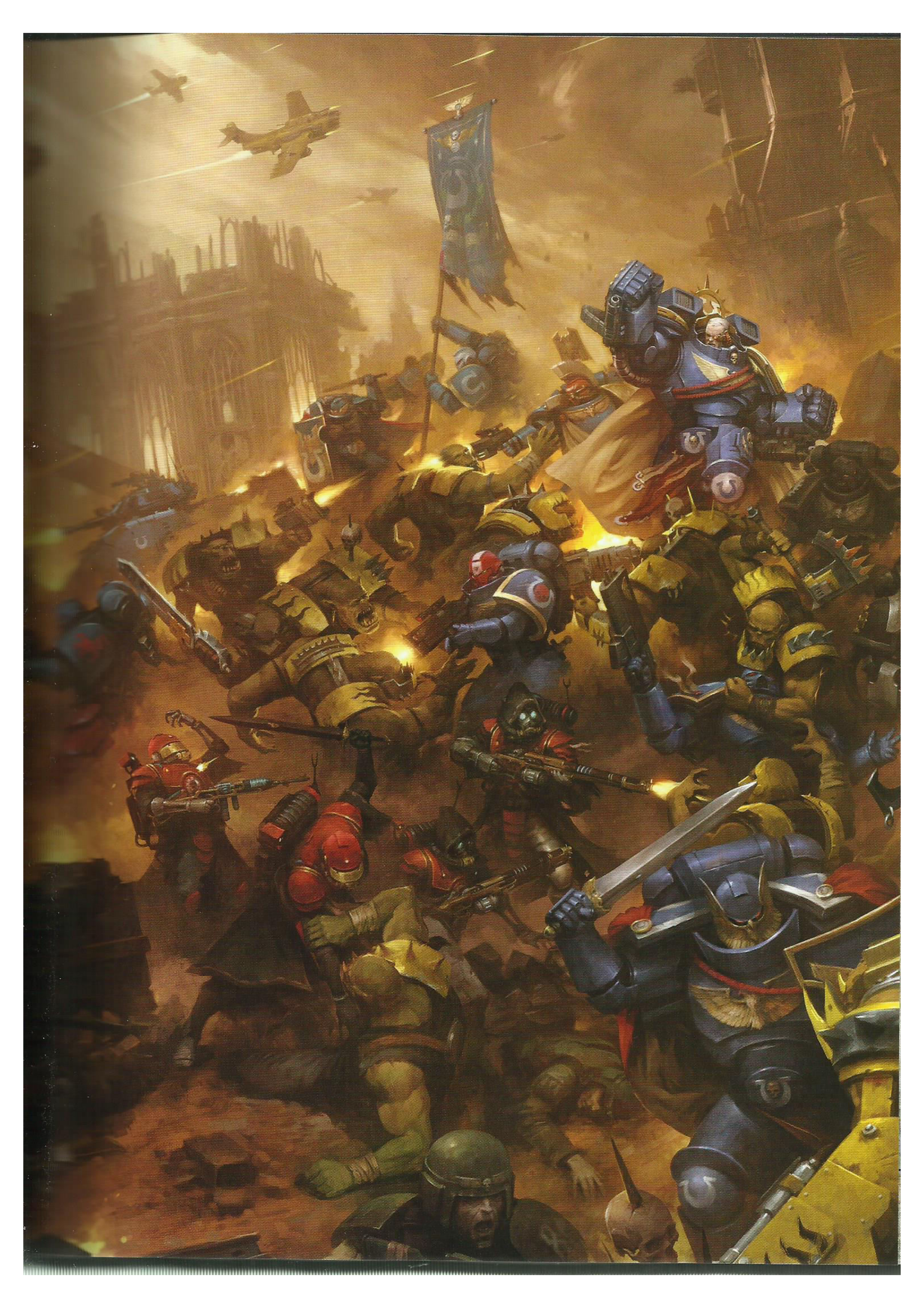
VIGILUS
Segmentum Obscurus
Zona de guerra Vigilus
Ultima Segmentum
Segmentum Solar
Sagrada Terra
Segmentum Tempestus
Cypra Mundi
El ojo del Terror
Vigilus
Guantelete de Nachmund
Mordian
Chinchare
Cadia
Dharrovar
Sangua Terra
Fenris
Armageddon
Hearthlack
[Planetoide]
[A Stygius]
Nemendghast
+Cinturón de asteroides+
Gran Fisura
[Círculo defensivo]
Sistema Vigilus
Falsehood
[Mundo letal]
Astravigila
[Estrella navegable]
Geotrope XII
[Colonia minera]
Neo-vellum
[Luna del Administratum]
Omis-Prion
+ Xenoredactado+
Vigilus
[Mundo bastión]
Guantelete de Nachmund
Gran Fisura
[Defensa interna]
++ REGISTRO PLANETARIO IMPERIAL ++
Nombre: Vigilus
Segmentum: Obscurus
Subsector: Nachmund
Clase: Mundo bastión
Pob. (aprox.): 167 miles de millones
Diezmo: Solutio Extremis
Acumulado: 3.650
Aestimare: B700
Gravedad de la superficie: 97% estándar Terra



GUERRA EN TODOS LOS FRENTES

"El destino de este mundo distante vale el de mil otros. Si cae, si el Guantelete de Nachmund se colapsa, el Imperium Nihilus está casi perdido para nosotros. Y pronto le seguirá el imperio de Terra".

- Tigurius, Chief Librarian de los Ultramarines



EN EL PUNTO DE EBULLICIÓN

El propio Roboute Guilliman designó Vigilus como indispensable. El planeta servía de centinela y como escalaen la ruta a una conquista mayor, y muchos de sus regimientos del Astra Militarum y del Adeptus Mechanicus formaron una segunda línea defensiva contra las incursiones del Chaos desde el exterior de la Puerta de Cadia.

Al comienzo de la invasión xenos, las extensas y contiguas masas continentales de Vigilus estaban separadas por una serie de embalses fortificados. Las tierras baldías situadas entre cada ampliación de la ciudad eran análogas a los océanos, e igual de difíciles de cruzar. No sólo eran áridas y estériles, sino también hidrófugas: en ciertos lugares, la composición química de sus dunas era tan salina que en cuestión de horas podían desecar la piel expuesta. En teoría, bastaba con llevar suficiente ropa protectora para reducir este efecto. Por desgracia, las tormentas de polvo y los tornados provocados por la tempestad gigante en el este, denominada Remolino Vhuliano, provocaron que la resecación se colara por cada resquicio de las armaduras de los viajeros. Por ello, las dunas sólo estaban pobladas por depredadores de piel dura o con caparazones que atacaban a los incautos.

Las escasas zonas de tierra productiva del planeta eran muy buscadas, pero la industrialización desenfrenada provocó que la mayoría de ellas se desarrollara en megametrópolis urbanas llamadas colmenallanas, tan grandes que formaban continentes enteros.



El mundo era dirigido oficialmente por su gobernador planetario, Lucienne Agamemnus IX. Su dinastía había supervisado el planeta desde las torres de la capital, Saint's Haven, durante milenios. Sin embargo, el planeta era famoso por ser una fortaleza del Adeptus Mechanicus.

La relativa proximidad de Vigilus a la zona de guerra Stygius lo transformó en estación de paso para las fuerzas imperiales entrantes, incluidos los Space Wolves y varias Legiones Skitarii. Su ubicación en el cosmos lo convirtió en un activo valioso y sus exportaciones también fueron vitales para la máquina de guerra Imperial.

Vigilus fue antaño el primero entre un centenar de mundos imperiales en el Segmentum Obscurus y era de gran importancia gracias al material de guerra y la mano de obra que exportaba. La principal exportación del planeta fue su excepcional tecnología defensiva. El Adeptus Mechanicus de Vigilus fue bendecido con la construcción de plantillas estándar para campos de fuerza psico-tecnológicos, cuya producción fue autorizada por Marte.

Además de ser enviados para ayudar a las defensas de innumerables

EL AGUA DE VIGILUS

El agua escaseaba en Vigilus, ya que el planeta tenía una capa freática muy baja y, además de las operaciones de reciclaje a gran escala, había pocas formas de reponer las reservas. Además, el crecimiento de las plantas y la agricultura eran una rareza. La producción de alimentos del planeta provenía de varias fuentes ingeniosas, entre ellas granjas de cactus, mataderos de alimañas y contenedores de nutrientes subterráneos. Estos últimos reciclaban el sustrato rico en grasas y el sudor rico en nutrientes que goteaba de las rejillas de los habitáculos de los manufactorum sobrepoblados.

En Vigilus, el tipo de agua que una persona bebía era un símbolo de estatus, indicativo de su riqueza y posición. La mayoría de las personas de las clases bajas y las poblaciones trabajadoras bebían agua de las profundidades subterráneas, conocida como aqua subterra. Esta agua era sucia, de sabor desagradable y amarillento pero asequible. Los ricos y poderosos bebían aqua glacius, extraída de inmensos icebergs del continente polar Perdición de Kaelac. El fiel rebaño del Ministorum de la Colmenallana Hyperia bebía agua reciclada purificada con aceites sagrados (aqua sanctus) y el Adeptus Mechanicus bebía aqua meteoris, extraída de asteroides congelados que extrajeron con el Gran Montacargas Omnissiano.



mundos, estos campos de fuerza de clase Bastión se instalaron en todo el perímetro de cada continente de Vigilant como parte de un tratado acordado entre los Tech-Priests y la dinastía Agamemnus. Hasta la apertura de la Gran Fisura y las invasiones xenos que le siguieron, estas defensas mantuvieron a la industria y población del planeta a salvo de invasiones exteriores.

A cambio, el Adeptus Mechanicus fue abandonado a su suerte en el continente forja de Megaborealis, uno de los paisajes urbanos de "falso continente" que cubrían la corteza de Vigilus, pero a medida que pasó el tiempo, pagaron un un alto precio. Gran parte de Megaborealis se dedicó a desenterrar un extraño mineral negro que corría como vetas por su corteza y que los Tech-Priests obtuvieron mediante operaciones mineras vastas y destructivas. En su mayor parte, estas excavaciones fueron impulsadas por la energía producida en la volátil región volcánica de Storvhal, al sur.

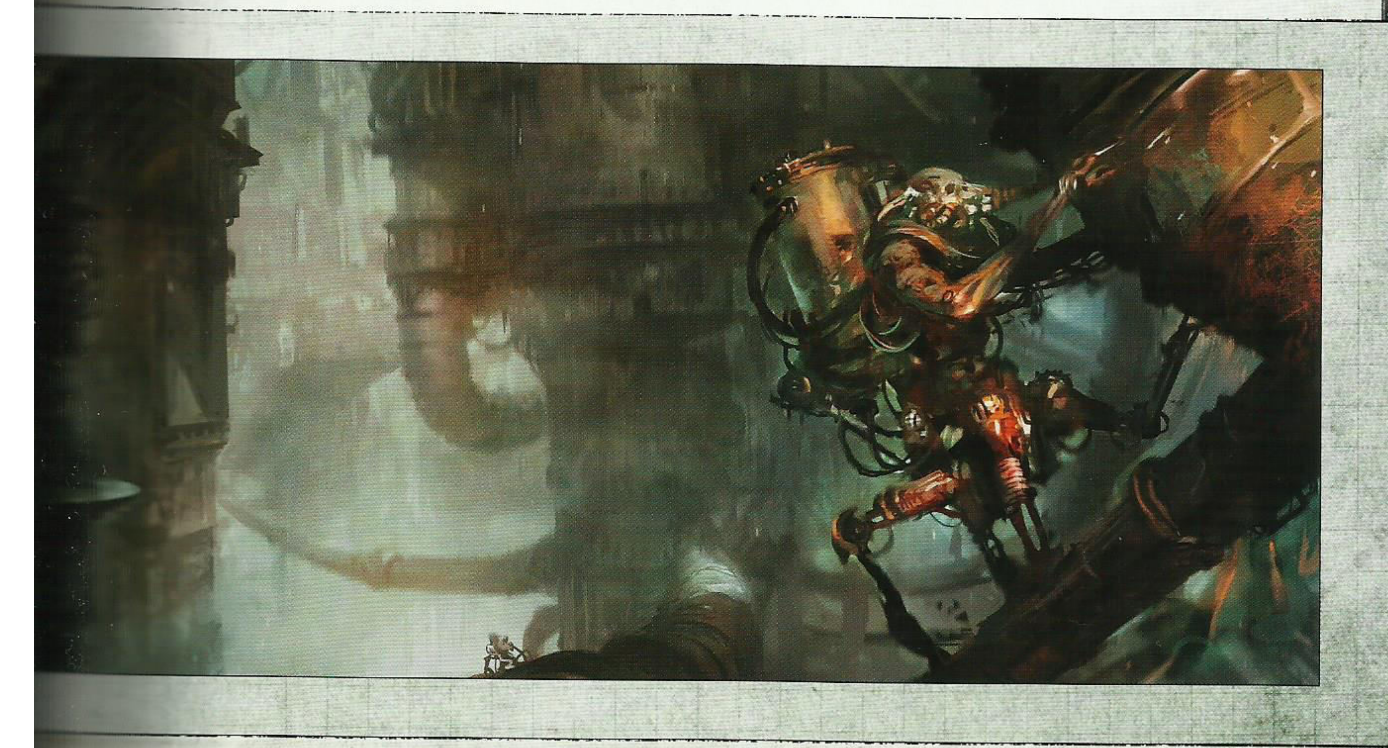
Las profundas perforaciones del Adeptus Mechanicus causaron terremotos tan violentos en el planeta que muchas colmenas fueron derribadas, muchas de las estatuas de los gobernantes cayeron y el nivel freático se interrumpió hasta el punto de que el agua potable se volvió extremadamente escasa. Aun así, el Culto Máquina de Stygies VIII siguió cavando cada vez más en su búsqueda para desentrañar los misterios del universo, sin importar su procedencia o coste.

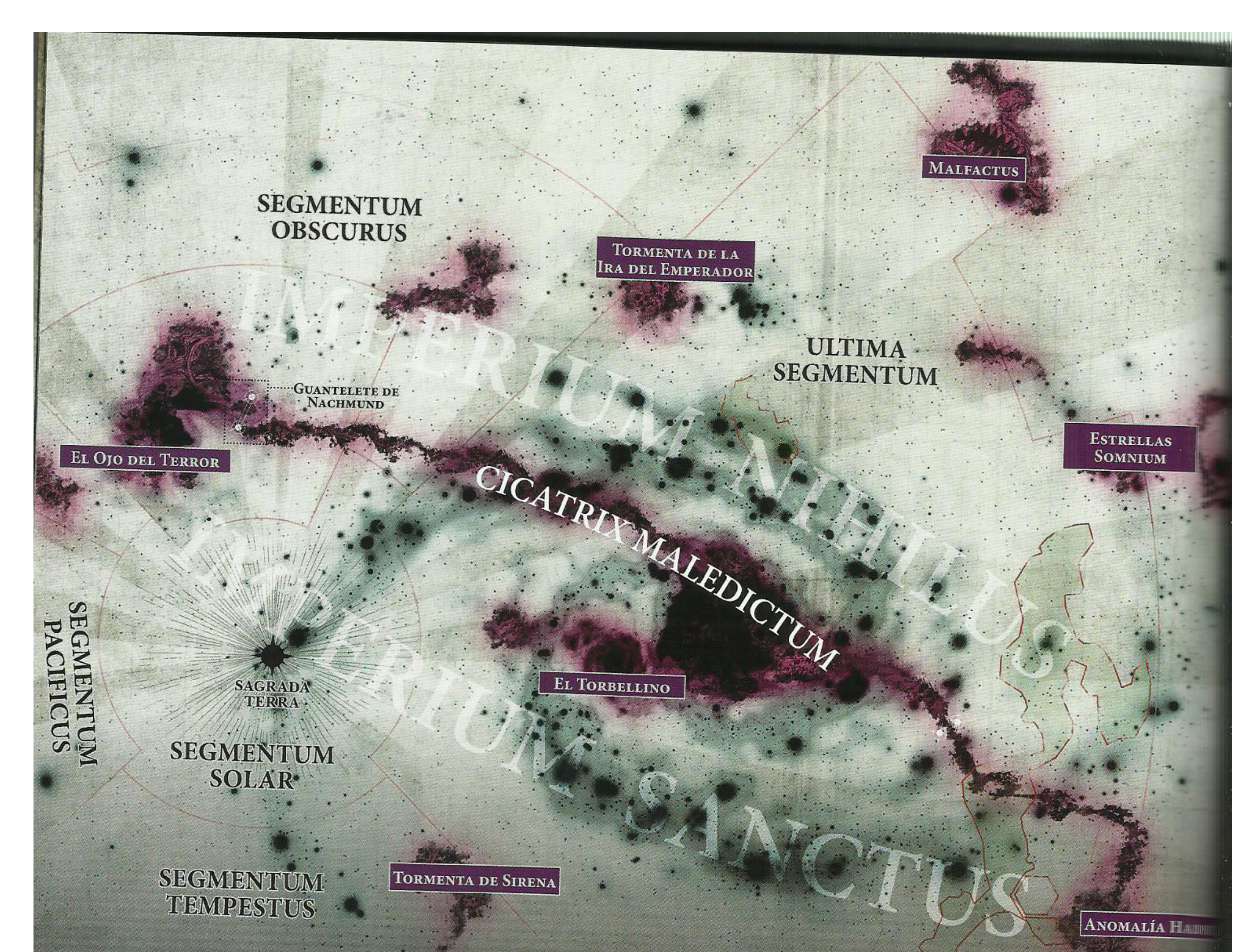


Mientras, la influencia gradual pero innegable del Ministorum planeaba infiltrar agentes de la Eclesiarquía en la Dinastía Agamemnus. Nadie podía negar su intrusión, porque desafiarlos era desafiar la fe en el mismo Emperador. Los sacerdotes del Ministorum instalados entre la Guardia Vigilante local trabajaron sin descanso para adoctrinar a sus cargos del Astra Militarum hasta convertirlos en soldados dogmáticos de la fe. A medida que pasaban las décadas, los distritos interiores de la Colmenallana Hyperia, el continente capital de Vigilus, se hizo eco de la marcha de cada vez más Adepta Sororitas y sus devotos aliados de la Guardia Vigilante, hasta que algunos dijeron que el gobernador planetario era sólo gobernante de nombre. Vigilus se estaba convirtiendo en el hogar de varias bases de poder, todas decididas a seguir sus propios planes sin importar el coste.

Los continentes dispares del planeta tuvieron conflictos en más de una ocasión por el monopolio de los recursos, pero siempre se evitó la guerra gracias a los esfuerzos del Consejo Aquilariano. Por desdicha, a medida que los recursos eran secuestrados en tomas de poder cada vez más flagrantes, las quejas del Consejo Aquilariano pasaron de ser simples disputas y luchas internas a amenazas y estallidos de violencia que llevaron al planeta al borde de la guerra civil.

Cuando la luz maligna de la Gran Fisura atravesó la galaxia, Vigilus y el resto de los planetas que orbitaban entorno a la estrella Astravigila se adentraron en una nueva fase de su existencia tempestuosa.





CRONOLOGÍA DE UNA ÉPOCA OSCURA

La cronología de Vigilus, como se denota en los registros de la Guerra de Bestias, utiliza como punto de anclaje la apertura de la Gran Fisura sobre el planeta. Este evento alcanzó una magnitud tan increíble que renovó por completo la lógica temporal del planeta y la de otras miles de zonas de guerra en todo el Imperium.

El primer elemento para indicar la fecha de Vigilus es el indicador anual. Comienza con el número de años antes o después de que se abriera la fisura, y luego una serie de cronosegmentos dentro de ese año como segundo elemento. Los días imperiales se dividen en cronosegmentos de ocho horas. Después hay un tercer elemento, "previo" si los eventos ocurrieron antes de la apertura de la Gran Fisura, o "posterior" si ocurrieron tras ella. Este tercer elemento a veces se indica con un signo menos o un signo más.

El cuarto elemento para indicar la fecha de Vigilus son las iniciales del indicador del sistema; básicamente, las iniciales del sistema al que se refiere. Para Vigilus, es VCM que significa "Vigilus Cicatrix Maledictum". Para su planeta vecino, Omis-Prion, las iniciales del indicador serían OPCM.

A modo de ejemplo, si la fecha de un evento en el sistema Vigilus fue de tres días (nueve cronosegmentos) antes de la apertura de la Gran Fisura, la fecha sería "0.9 VCM.M41", o también puede expresarse "0.9 previo" o "0.9-".

Esto se traduce por "0 años y 9 cronosegementos (tres días) antes de la primera apertura de la Cicatrix Maledictum en el Sistema Vigilus en el 41° Milenio".

Si ocurrió un año y ocho horas después, la fecha sería "1.1 post VCM.M41", también expresada como "1.1 post" o "1.1+".

LA GRAN FISURA SE ABRE

Antes del inicio del conflicto conocido como la Guerra de Bestias, Vigilus presenció un cataclismo tan grande que dividió la galaxia por la mitad. La Cicatrix Maledictum se extendía desde el Ojo del Terror en el noroeste galáctico hasta la Anomalía Hadex en el sureste. Aparte de algunos corredores, la fisura era casi intransitable.

Cuando los cielos se separaron alrededor de Vigilus, muchos temieron que el planeta se consumiría para siempre. En vez de eso, mientras las nebulosas que giraban a su alrededor se disipaban, parecía que Vigilus había mantenido a raya la Cicatrix Maledictum. La extraña aegis del planeta lo unió al mundo caballero de Dharrovar y el distante planeta de Sangua Terra para formar el corredor llamado Guantelete de Nachmund.

Ya fuera la fe, la Voluntad del Emperador, una casualidad del entrelazado cuántico o algún otro fenómeno lo que mantuviera abierto este pasaje, nadie lo sabía. Pero la ruta desde los confines del Imperium aún funcional para los reinos desesperados del Imperium Nihilus se mantuvo estable. Vigilus se hizo más vital que nunca, y no sólo para el Imperium. Los generales traidores y los xenos lo miraron con ojos codiciosos y trazaron planes secretos para conquistarlo. Las incursiones Drukhari les atacaban desde el portal ártico de la Telaraña sobre la Perdición de Kanelac, mientras el Craftworld Saim-Hann enviaba emisarios para advertir sobre la ruina que vendría.

Una nueva era oscura surgió en los desiertos de Vigilus y en las colmenas superpobladas. Con el cielo partido en dos por una fisura en el warp por la que se desparramaba luz púrpura, y la agitación civil alcanzando nuevas cotas, los gobernantes del planeta establecieron leyes draconianas. Se prohibió mirar al cielo nocturno en las raras ocasiones en que se vislumbraba a través de los espesos bancos de nubes que estrangulaban la estratosfera, y se impuso un estricto toque de queda que garantizaba que todos los ciudadanos estaban en sus casas antes de que cayera la noche, o serían azotados durante una hora. La represión resultante vio a muchos civiles buscar ayuda en nuevos cultos y órdenes clandestinas. Irónicamente, fue este duro proceso legislativo lo que sembró las semillas de la anarquía.

Con la fisura del warp de la Cicatrix Maledictum marcando el cielo de Vigilus, la perdición que muchos temían que consumiría el planeta desde el exterior comenzó a cobrarse su precio desde dentro. En una u otra medida, todos los ciudadanos de Vigilus se vieron atormentados por sueños oscuros y pesadillas recurrentes. La privación de sueño y el malhumor resultantes se tradujeron en un centenar de nuevos conflictos cada día, desde pequeñas escaramuzas y palizas en callejones hasta huelgas industriales, levantamientos organizados y oleadas de asesinatos que sacudieron las torres superiores.

RECORRER EL GUANTELETE

El Guantelete de Nachmund se extendía desde Vigilus hasta el planeta de Sangua Terra en el Imperio Sanctus. Cerca del extremo septentrional del corredor del warp estaba el mundo de Dharrovar, la fortaleza de una antigua dinastía de Imperial Knights gobernada por el Rey Kaligius. Antaño prudente, el comportamiento del rey se había vuelto cada vez más paranoico y errático, y se decía que protegía sus propiedades con la ferocidad de un dragón enfurecido. Sus defensores afirmaban que era así por una buena razón, pues a ambos lados del Guantelete de Nachmund había una marea hirviente del Chaos que trataba de romper sus vínculos metafísicos y derramarse en el espacio real.

En los albores de la Gran Fisura, las naves que buscaban un paso seguro a través del guantelete no tenían más remedio que pasar cerca de Dharrovar. Aquellos que rodearon de lejos el planeta, pudieron pasar sin molestias. Los que buscaban refugio seguro o trataban de contactar con el mundo caballero bajo bandera para parlamentar fueron tratados con hostilidad, sospecha o incluso violencia. Kaligius, un firme independiente, ya estaba convencido de que nada bueno resultaría de permitir que el Imperium lo arrastrase al redil. Por ello recurrió a la tiranía y la opresión. Cuando se acuñó el término “Imperium Nihilus”, se le declaró Traitor Excomunicatus.



EL ¡VELOCIWAAGH!

La invasión Ork de Vigilus fue repentina y su escala sorprendió a los defensores imperiales. Al principio fue contenida, pero sacó a la luz amenazas que habían permanecido ocultas durante años.

Al término del 41° Milenio, las tensiones sobre Vigilus se habían elevado, el Adeptus Mechanicus desencadenaba terremotos cada vez más frecuentes, y la lucha de poder entre la dinastía del gobernador planetario y el Ministorum se había transformado en violencia encubierta. Entonces la Gran Fisura, un nuevo fenómeno celestial que parecía una herida que se abría lentamente en el cielo, escupió una veloz flota de destartaladas naves Ork sobre el Sistema Vigilus.

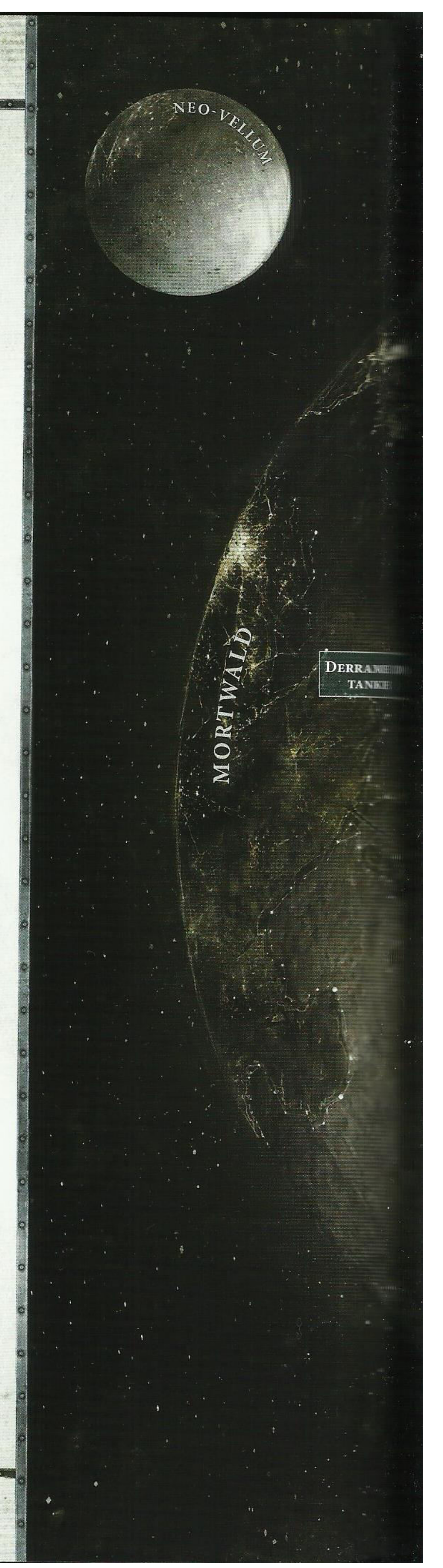
Con la fisura nublando la visión de los videntes y profetas autorizados del planeta, hubo poca advertencia sobre el acercamiento de la invasión Ork: la flota atravesó el cordón naval de Vigilus con una fuerza repentina y abrumadora, y estrelló sus naves en los grandes desiertos entre colmenallanas. Los que sobrevivieron, protegidos de la destrucción por campos de fuerza parecidos a burbujas, montaron fortalezas preparadas, que se convirtieron en el corazón de las Ciudades Chatarra desde las cuales los Orks atacarían las colmenas. Lo que les faltaba en organización e integridad estructural lo compensaron con masa pura y potencia de fuego.

Durante días, los desiertos resonaron con el martilleo del metal, al ruido sordo de los cañones con remaches, las órdenes guturales de los Ork Mekaniaks y el rugido gutural de los motores humeantes. Vehículo a vehículo, luego enjambre a enjambre, un centenar de fuerzas de invasión mecanizadas surgieron a gran velocidad de las cuencas de polvo. ¡El Velociwaaagh! había comenzado, y a su cabeza cabalgaba el Señor Supremo de la Velocidad, Krooldakka.

Los Orks se vieron frustrados por los campos de fuerza de clase Bastión que rodeaban las colmenas. Los invasores se vieron obligados a contentarse con asaltar convoyes y regimientos blindados que desafiaban las llanuras y desiertos, ya fuera para escoltar a dignatarios o mover material de un continente a otro. Algunos Orks competían entre sí alrededor del planeta, bordeando la gran tormenta de polvo conocida denominada Remolino Vhuliano.

Cuando la Gran Fisura creció para dividir toda la galaxia y se impuso la Noctis Aeterna, las funestas emanaciones de las tormentas warp de la fisura se extendieron por Vigilus. Los remolinos de disrupción psíquica causaron una plaga de pesadillas que se intensificaron en la población, y lo que es peor, colapsaron todos los campos de fuerza psicotecnológicos que mantenían a los Orks fuera de las ciudades de Vigilus.

Si los Orks hubieran sido una raza racional habrían tardado días en notar la carencia de campos de fuerza. Pero sus escoltas se desafiaban constantemente a atravesar las peligrosas energías a gran velocidad, o al menos acercarse lo más posible, en cuestión de una hora derribaron las defensas. Cuando lo lograron, no perdieron el tiempo y se lanzaron contra todas las ciudades en grandes números. El Adeptus Mechanicus, el Astra Militarum y el Adepta Sororitas que defendían las fronteras de la colmenallana se vieron comprometidos en todos los frentes, y en cuestión de días lucharon desesperadamente para frenar el ímpetu de los Orks. Incluso la expansión de la biocúpula de Mortwald, protegida por una red de trincheras y búnkeres tradicionales, así como campos de fuerza, fue invadida: A medida que se intensificó el ataque Ork, los exuberantes bosques de Mortwald y los complejos de rejuvenecimiento fueron saqueados en varios distritos.



COLMENALLANAS DE DONTORIA

MEGABOREALIS

EL KUBO RUEDA

POZADO DE GORKO

LABERINTO DEL MEKÁNIKO RAKKUK

ZIUDAEZKORIA

STORVHAL

FUERTE DAKKA

HURAKÁN REKK

REMOLINO VHULIANO

COLMENALLANA HYPERIA

COLMENALLANAS DE OTECK

ZIUDAMEKÁNIKOZ

COLMENALLANAS DE DIRKDEN

PERDICIÓN DE KAELAC

EL ALZAMIENTO DE LOS PRÍNCIPES MENDIGO

La semilla del Culto Genestealer de Vigilus comenzó hace mucho tiempo. Con las primeras invasiones Orks, el culto estalló en una erupción tumultuosa y sus miembros se abalanzaron no sólo sobre los ciudadanos, sino también sobre los invasores que trataban de negarle su recompensa al culto.

En el año 210.33 de Vigilant, un puñado de Purestrain Genestealers fue enviado desde el planeta del Valle Azaroso por el Culto Genestealer de los Príncipes Mendigo. Sólo uno logró llegar a Vigilus, pero eso bastó. Escondido en las cavernas sísmicas bajo Megaborealis, comenzó a difundir su credo nefasto por todo el planeta. En los años siguientes, se hizo más grande y poderoso, ya que se convirtió en el padre dominante de un ciclo de progenie tras otro y, en última instancia, en el Patriarca denominado Grandsire Wurm.

Siglos más tarde, cuando los pieles verdes descendieron sobre Vigilus, desencadenaron, involuntariamente un levantamiento prematuro de los Genestealer Cults que llevaban mucho tiempo ocultos entre la población. Tan posesivos con el planeta como sus autoridades imperiales, y mucho menos divididos, se negaban a ver sus largos años de subterfugios e infiltración desperdiciados en medio de la anarquía del ataque Ork.

Organizaron insurrecciones en cada colmena de Vigilus y, gracias a la coordinación psíquica del Grandsire Wurm y sus estrategas Nexos, se levantaron con una sincronicidad misteriosa para tender emboscadas por todo el planeta. En ninguna parte fue esto más evidente que en la Colmenallana Dirkden.

Dirkden tenía pocos recursos y estaba poco desarrollado. Aquí, los Príncipes Mendigo se habían establecido tanto que, en algunos subdistritos, sus fieles superaban en número a los no creyentes. Además, el culto había infestado las filas de los regimientos defensivos de Dirkden, la Guardia de Vigilancia, igual que un gusano acribilla las entrañas de un minero moribundo.

Actuando sobre secretos extraídos de las mentes de los Tecnomagos comprometidos, los líderes del culto accedieron a salmos de datos de nivel alfa y mnemónicos escritos que les permitieron cerrar temporalmente los campos de fuerza del Bastión de Dirkden.

Los escudos habían envuelto las colmenallanas de Vigilus durante siglos. Si este fallo hubiera ocurrido durante tiempos más normales, habría sido causa inmediata de sospecha e investigación. Sin embargo, con la influencia funesta de la Gran Fisura causando estragos en la tecnología de escudos del Adeptus



Mechanicus, resultó fácil para los oficiales corruptos de la Guardia de Vigilancia convencer a sus compañeros de que la causa de la caída era un fallo técnico.

Sobrevino el pánico, tal como los cultistas esperaban. Los Orkos del ¡Velociwaaagh! respondieron rápidamente a la debilidad de Dirkden, y los rastros de polvo asfixiaron el horizonte a medida que los invasores xenos se acercaban.

Fueron esos mismos agentes cultistas quienes se las ingeniaron para ordenar a los regimientos 86º, 94º y 313º de las tropas de Vigilania que salieran a los polvorientos desiertos más allá de la línea del escudo. Cada pelotón fue seleccionado a dedo para defender la colmenallana, y sus oficiales garantizaron que les harían retroceder hasta las murallas tan pronto como los Tech-magi hubieran aplacado a los truculentos espíritus de las máquinas.

Unos cuatro mil soldados marcharon hacia los desiertos desde Punta de Espada hasta las Plantas subterráneas de Rescalid. Se enfrentaron a una horda de más de quince mil Orks, pero se consolaron pensando que sólo tendrían que resistir hasta que los escudos fueran reactivados. Fue entonces cuando los agentes encubiertos del culto en Dirkden iniciaron la sublevación. Superando a los leales en una proporción de diez a uno, tomaron el control de los activos militares de las colmenallanas. Después, mientras sus antiguos camaradas consternados se daban cuenta de la magnitud de su traición, los Príncipes Mendigo volvieron a levantar el campo de fuerza, dejando a la Guardia de Vigilancia de Dirkden en el lado equivocado. Los Orks cayeron sobre sus víctimas horrorizadas, que ahora no tenían una línea de retirada. La matanza fue breve y horrible.

No todos los que quedaron dentro de las colmenallanas estaban xeno-corrompidos. Presintiendo el peligro incluso sin entenderlo del todo, miles de trabajadores industriales, mineros y sirvientes reunieron a sus familias y sus escasas posesiones para huir a través de la Muralla de Hyperia-Dirkden. Sin embargo, esto también favoreció a los Príncipes Mendigo. Mientras se vestían con harapos o se ponían el mono de trabajador, cientos de seguidores se mezclaron con la marea de refugiados. Así fue como su maldición se transportó hasta el extremo sur de Hyperia.

Los Príncipes Mendigo también atacaron la Colmenallana Oteck. Si Dirkden había sido elegido por su relativa debilidad, Oteck lo fue por su importancia estratégica. Sus enormes embalses, conocidos localmente como la Cuenca, eran una de las principales reservas de agua de Vigilus. En un mundo tan seco y estéril, cada depósito era tan valioso como un lago de adamantio líquido.

La batalla por el control de Oteck fue mucho más encarnizada que en Dirkden. Aún así, gracias a su nivel de preparación y su total fanatismo, los Príncipes Mendigo pudieron tomar el control de la Cuenca de Greigan y comenzar a corromper el agua potable de miles de millones de personas con su contaminación genética.



INTENCIONES OCULTAS, ALMAS EGOÍSTAS

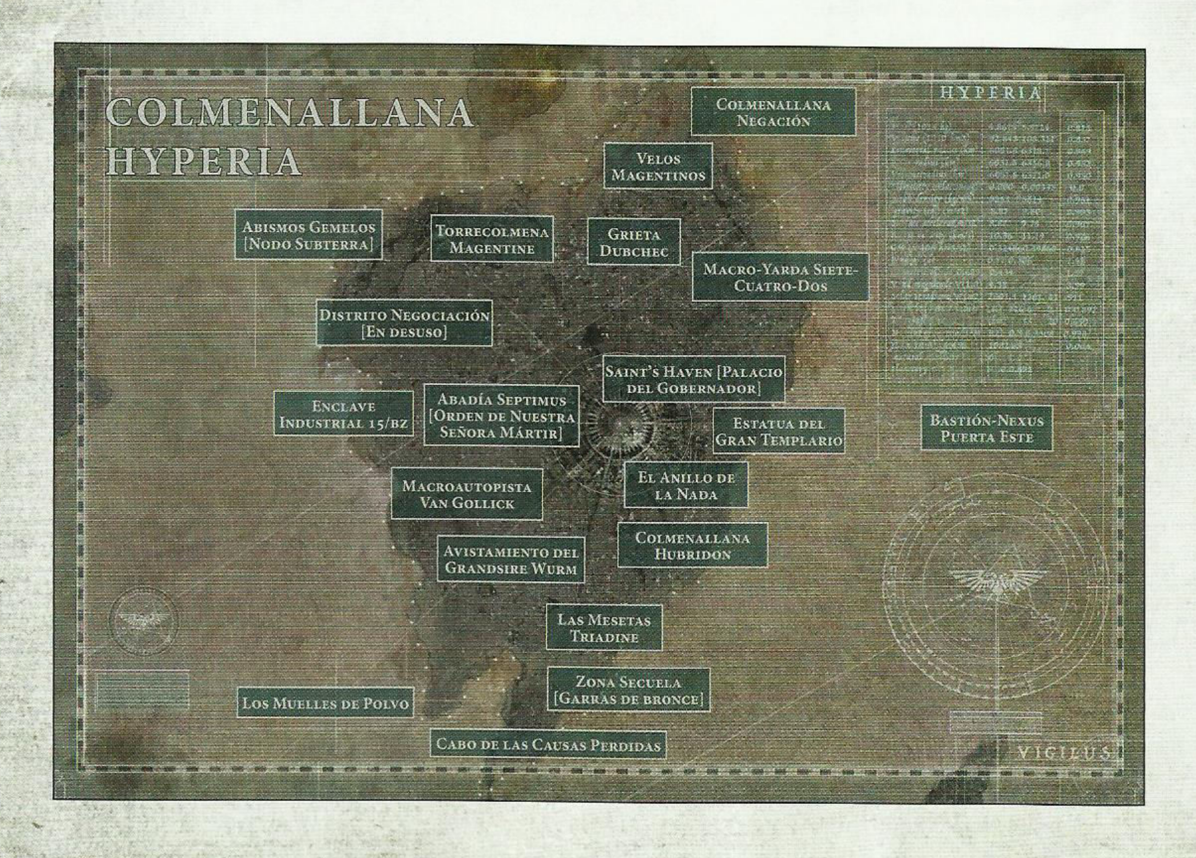
El Concilio Aquilariano había visto con un fuerte sentimiento superioridad imágenes de los Orks rechazados por sus campos de fuerza psicotecnológicos. Entonces, recibieron informes de una nueva fuerza en aumento. Para su consternación, la amenaza venía de dentro, en lugar de fuera.

Las misivas dispersas que detallaban los levantamientos subterráneos se atribuyeron en un principio a descontentos, criminales y oportunistas. La opinión predominante era que los perpetradores pronto serían sofocados por los Adeptus Arbites locales o, en su defecto, por las compañías del Astra Militarum enviadas a destruir tales rebeliones antes de que ganasen terreno. Estas fuerzas de la ley y la opresión justa fueron enviadas a lidiar con levantamientos y demagogia donde se les necesitó. A continuación, los líderes Hyperianos y los de su clase volvieron a centrarse en la mejor forma de capitalizar la industria bélica.

Los informes posteriores a la acción fruto de esas violentas supresiones revelaron signos de algo mucho peor que meros disturbios civiles. Se habían visto sellos extraños en muchas paredes y arcos, representando una criatura enroscada y repleta de púas a quien algunos atribuían "forma de serpiente". Circulaban rumores de criaturas siniestras de cuatro brazos que se escabullían en la oscuridad, y la palabra "xenos" era un susurro cada vez más habitual entre la gente.

Aquello bastó para que los que detentaban el poder reforzaran sus defensas, pues su instinto les hacía buscar su propia seguridad por encima del resto de preocupaciones. El Ministorum aseguró que las fuerzas armadas sobre las que tenían mayor influencia (las órdenes residentes del Adepta Sororitas y la siempre fiel Guardia de Vigilancia) permanecieran cerca de Saint's Haven, aunque el avistamiento de xenos más cercano había sido a cientos de millas. El Adeptus Mechanicus retiró de Perdición de Kaelac a muchos de sus buscadores de glaciares y prospectores acuáticos, aunque mantuvo a un equipo mínimo en busca de agua.

A medida que la industria de Vigilus se descomponía, la frecuencia de los convoyes que cruzaban los páramos en misiones de exportación o delegaciones comerciales disminuía. Para empeorar las cosas, los Lokos de la Velozidad que usaban aquellos lugares desolados como sus cotos de caza eran despiadados. Los líderes que gobernaban Vigilus lanzaron contraataques de tanteo, pero priorizaron su propia seguridad, dejando de lado alianzas y pactos en favor del instinto de supervivencia.



LA CICATRIZ EN EL CIELO NOCTURNO

Aunque los mundos del Sistema Vigilus no habían quedado totalmente separados del resto del Imperium, se hizo obvio que había empezado una fase de existencia nueva y más oscura. La Gran Fisura era visible sólo como un borrón púrpura durante el día, pero por la noche la inmensidad de la Cicatrix Maledictum destellaba en el cielo, sus extremidades onduladas y su masa central hinchada parecía formar bocas chillonas y caras deformadas cuando se observaba con el rabillo del ojo. Privaba del sueño y distorsionaba el pensamiento racional, e incluso afectaba a los cronogramas y las redes de datos del Adeptus Mechanicus con sus emanaciones anárquicas.

En Vigilus, la Gran Fisura se hizo particularmente evidente por la noche y, por tanto, se implementaron toques de queda en todas las aglomeraciones urbanas de Vigilus. En las colmenas estaba prohibido salir al exterior tras la puesta de sol, por temor a que la Cicatrix Maledictum llamara la atención de esa persona el tiempo suficiente para que se infectaran debido a su extrañeza y se volviera susceptibles a los fenómenos psíquicos. Incluso con estas precauciones, la forma de la Gran Fisura (una masa sinuosa atravesada por el Canal del Guantelete) comenzó a aparecer en las pintadas de los locos y en los garabatos de quienes se creían concentrandos en otros asuntos. Lo más perturbador fueron los fenómenos naturales. Las imágenes de la fisura se manifestaban tras los ojos de los que la habían mirado demasiado tiempo, pero a diferencia de las visiones causadas por la fuerte luz natural, no se desvanecían. Los padres se horrorizaban al descubrir marcas de nacimiento en bebés nacidos bajo el cielo nocturno mientras la fisura brillaba, cada roncha roja rota por una delgada línea blanca de piel perfecta. Las colonias de mohos y las manchas de agua en las paredes y los techos de las plantas de purificación de agua adoptaron formas extrañamente similares, si no idénticas, a la fisura en el cielo.

Las escuadras de purga de la Eclesiarquía que operaban en Saint's Haven rastrearon los fenómenos con eficacia y fervor. Pero incluso ellos se vieron cada vez más desesperados, ya que a medida que pasaban los años, estos fenómenos se hicieron más pronunciados. Donde los terremotos del planeta desgarraban la tierra, los abismos se abrían en formas parecidas a las de la Gran Fisura, junto a delgados puentes de tierra que correspondían a la posición del Guantelete de Nachmund.



CONDENA DESDE EL INTERIOR

Los primeros Space Marines en aterrizar en Vigilus fueron los Iron Hands y su Capítulo sucesor, los Brazen Claws. Su intención era hacer retroceder a los Orks que asaltaban las colmenallanas, pero en poco tiempo luchaban por sus vidas contra un enemigo inesperado.

Los Iron Hands y sus aliados en el Grupo Guantelete se trasladaron al Sistema Vigilus sin problemas. Habían calculado aproximarse a través de los sistemas estelares asediados del Imperium Nihilus con gran cuidado. Es un testimonio de su habilidad matemática y atención al detalle que llegaran al destino a pesar de los problemas que la Gran Fisura había causado a los sistemas estelares cercanos.

Los enormes cathedrums mecánicos de la flota de Iron Hands cayeron de las nebulosas warp como jabalinas al rojo vivo a través de un velo de telarañas, irrumpiendo en el espacio real en una nube de polvo estelar. A los pocos minutos, habían apuntado a todas las naves Ork que aún seguían en órbita entre ellos y el planeta. Eran pocas y distantes, ya que la gran mayoría de xenos se habían apresurado a alcanzar el planeta, dejando poco para proteger su retaguardia. Los Orks, con toda probabilidad, habían asumido que su conquista acabaría rápido, pero los campos de fuerza de clase Bastión los habían frustrado. Ahora, estaban demasiado comprometidos y su presa había podido solicitar refuerzos. Fue un error elemental y el Señor del Capítulo de los Iron Hands, Kardan Stronos, decidió que los Orks lo pagarían caro.

Las barcazas de batalla y los cruceros de asalto de la flota de Space Marine rápidamente orbitaron sobre cada una de las principales colmenas, con los Adeptus Astartes preparados en las Drop Pods para lanzarse sobre las batallas a través de la atmósfera. Otros muchos, descenderían al planeta a través de Thunderhawks u otros transportes. Se dirigieron hacia las zonas más devastadas por la guerra, situadas alrededor de las franjas de cada zona metropolitana, donde los Orks atacaban con fuerza. Pero en muchas de estas áreas no encontraron presencia Ork en absoluto. En Megaborealis, se vieron acosados por una raza diferente de xenos.

Desde el alzamiento de los Príncipes Mendigo, los defensores del planeta luchaban dos guerras. Entretanto, el Consejo Aquilariano había enviado los recursos sobrantes a Hyperia, esperando restaurar el orden dentro de Megaborealis, donde una torrecolmena había sido derribada por un disparo de largo alcance derribándola y creando un puente sobre el campo de fuerza hacia el interior de la colmena permitien-



do así, ataques Ork oportunistas. Entretanto, las patrullas del Adeptus Arbites y la Adepta Sororitas que se aventuraron en el territorio reclamado por el Genestealer Cult sufrieron fuertes emboscadas. Los que se encontraban en los transportes quedaron varados en medio de un laberinto de trampas para tanques y alambre de púas estrangulado con los cadáveres de los que se habían pasado antes. En tres ocasiones, las columnas blindadas del Astra Militarum, que se abrían paso entre los escombros de las calles con palas excavadoras, tuvieron que tomar rutas alternativas cuando las cosas se ponían difíciles. Cayeron en agujeros hundidos y abismos subterráneos ocultos mientras el suelo cedía bajo su peso acumulado. Los que lograron sobrevivir a la caída fueron cazados por los mutantes horrendos que rondaban los niveles inferiores.

Los convoyes de refugiados se dirigieron a zonas que aún no habían sufrido los ataques de los Orks, creyéndose a salvo. Gran parte del apoyo aéreo de Vigilus se centraba en los movimientos de las tribus de pieles verdes, y los confinaba cuando era necesario con ráfagas punitivas de sus ametralladoras. Las formaciones Ork de Lokoz de la Velozidad se distinguían fácilmente ya que dejaban largos rastros de polvo en los desiertos y muchos se dirigían directamente a los sitios de aterrizaje de las fuerzas de los Space Marines, donde la lucha era más feroz. Al evitar estos rastros reveladores, las fuerzas de ataque imperiales pudieron evacuar al personal de alto nivel de las áreas de la ciudad donde reinaba la ley y el orden. Sin embargo, la presencia Genestealer era mucho más difícil de identificar, y el intento de efectuar operaciones de relevo y evacuación en regiones infestadas por los xenos insurgentes era similar a lanzarse de cabeza a un nido de víboras. En el espacio de unos días, la doble amenaza de Ork y Genestealer Cults habían destruido la estructura de mando de Vigilus.

BATALLA POR EL DELTA SUPURANTE

La franja del medio oeste del continente de Megaborealis fue asediada pocas horas después de que los campos de fuerza cayeran. Su punto más occidental, el Delta Supurante, así llamado debido a los ríos de residuos industriales que ardían en sus inmediaciones, se convirtió en una zona de exterminio. Era una trecho con escasas áreas urbanizadas debido al suelo ponzoñoso. Aunque el terreno corrosivo no tenía consecuencias sobre los Skitarii de patas metálicas y los Orks de piel dura que luchaban en él, los pantanos y caídas repentinas hacían que los vehículos se atascasen rápidamente o que desaparecieran sin dejar rastro. La cifra de muertos aumentó hasta alcanzar millones cuando ambas fuerzas empeñaron cada vez más infantería en la lucha.

Con el pragmatismo de alguien que durante mucho tiempo ha olvidado nociones como el honor, el Fabricador Vosch de Megaborealis ordenó que se incendiara el Delta Supurante. Justo cuando los Orks reunían una gran fuerza contra los defensores de la ciudad, seiscientos Kataphron Breachers armados con lanzallamas avanzaron en su lugar y prendieron fuego a todo el Delta. El Fabricador había ordenado que se canalizara el prometio refinado en el área, por lo que toda la masa de tierra se consumió en llamas líquidas cual cerilla caída en un derrame petroquímico. Los Orks fueron consumidos por el fuego, convirtiéndose en antorchas vivientes que se agitaban a decenas de miles. Los Skitarii ardieron con ellos, todos salvo los Ruststalkers equipados con armadura ablativa anti-incendiaria para la operación de limpieza posterior. Estos asesinos especializados con zancos tenían la tarea de acabar con todos los Orks que sobrevivieran e impedir que sus líderes escaparan a la ciudad. Fue una victoria, pero el coste fue increíblemente alto.



Cronológica Post Cicatrix

Tras la apertura de la Gran Fisura, cada zona de guerra imperial activa tuvo que idear y reforzar su propio sistema cronológico. Incluso si el Imperium de la Humanidad no hubiese quedado partido en dos, las distancias interestelares que abarcaba prohibían cualquier reflejo preciso de tiempo y espacio. A pesar de la flexibilidad del sistema antiguo de "verificación de número", donde el primer dígito de cada fecha indicaba su veracidad, era fácil que las fechas y períodos perdieran todo significado entre los sistemas estelares.

Fue Guilliman, comandante general del Imperium, quién dio los pasos para resolverlo tras una larga conferencia con sus historiadores y la misteriosa organización del Ordo Chronos. Decretó que una sola lógica no podía seguir aplicándose al tiempo y al espacio dentro del Imperium.

Los Altos Señores de Terra convirtieron su teoría y el proceso resultante en ley. No podía haber un calendario unificado con tanta distorsión temporal. A pesar de que los efectos de deformación de la fisura podrían no haber alcanzado a los planetas más lejanos en las franjas de la galaxia, sus ecos psíquicos, y la falta del Astronomicón, aún se sentían profundamente en esos mundos.

Por tanto, cada subsección del Imperium debía buscar su propia cronología, y usar la aparición de la Gran Fisura en ese sector como su punto de referencia. La Cicatrix Maledictum se convirtió en el punto definitorio de la nueva era.

LA DEFENSA DE MEGABOREALIS

Megaborealis no se parecía a ningún otro continente de Vigilus. Perforado, desgarrado y abandonado, repleto de abismos, pozos y sumideros, sus ciudades derruidas ofrecían un millón de lugares para esconderse.

Aunque el continente entero de Megaborealis sintió el aguijón de la guerra en alguna ocasión, el combate fue más duro en los alrededores de la Colmena-Pozo Scelerus. Situada al sur de esa extensión devastada, la colmena suministraba más de la mitad de la energía que mantenía en marcha innumerables manufactorums de Megaborealis, ya que estaba construida sobre una enorme pila térmica que producía una potencia geotérmica sin fin. En muchos sentidos, fue clave en la expansión.

Cuando los Orks atacaron por primera vez el planeta Vigilus, el Señor de la Colmena Scelerus, el Tech-Priest Dominus Ipluvius XIV, pasó más de ochenta noches con sus cogitadores internos funcionando al máximo mientras intentaba categorizar la guerra en los desiertos. Durante este tiempo también se asombró de la gigantesca aberración cósmica que estaba apareciendo en el cielo nocturno, y se esforzó por racionalizar lo que le estaba sucediendo a su planeta. Contento con que sus posesiones estuvieran bien defendidas por la red de campo de fuerza, Ipluvius XIV coordinó una red antiaérea de Dunecrawlers Onager para destruir la nave Ork que intentaba lanzarse sobre las defensas. Aunque las franjas del falso continente estaban siendo bombardeadas y en algunos lugares demolidas por la artillería de las fortalezas orks de los desiertos, las instalaciones clave de Megaborealis estaban a salvo, así que reanudó sus estudios de la fisura.

Cuando la reacción del cataclismo warp cubrió Vigilus con sus extrañas energías, la disrupción en las redes de campos de fuerza clase Bastión fue descubierta rápidamente por los Ork Kommandos itinerantes que exploraban la frontera en busca de puntos débiles. Una terrible tormenta de polvo y contaminación se desató debido a las fuerzas esotéricas agitadas en Megaborealis, y los Orks se apresuraron a capitalizarla. Los Lokoz de la Velozidad de los desiertos escaparon de sus campamentos y se precipitaron hacia Megaborealis sin pensarlo dos veces, mientras su carga se veía oscurecida por la tempestad de polución y polvo que cruzaba sus fronteras.



Con la velocidad y la imprudencia como sus armas principales, los Orks lograron un progreso excepcional a través de la colmenallana, ya que los defensores del continente no podían hacer frente a sus grandes cañones. Desde las afueras llegaron enjambres humeantes de vehículos Orks, tan ruinosos y destartalados en su construcción que enfermaban a los fieles del Dios Máquina sólo con mirarlos. Resultaron casi imposibles de detener en las refinerías de Kraxxon, los campos de deshechos y los accesos al sur de Grisport.

Al darse cuenta de la magnitud de su situación, Ipluvius XIV se congeló, atrapado en un circuito de retroalimentación mental que robó a sus Skitarii y a las tropas del

Culto Mechanicus de todo liderazgo excepto a nivel de escuadra. Tal vez sus mecanismos cogitadores habían quedado dañados por la Gran Fisura, o tal vez había sido víctima de un proceso de hipnosis a manos de un agente de los Príncipes Mendigo, o puede que sólo estuviera paralizado por el miedo. Fuera cual fuera la razón, sus tropas se encontraron sin órdenes y sin el apoyo de los Imperial Knights que estaban listos para defender la colmena, ni el de los Dioses Máquina de la Legión Ferroxus que languidecían dormidos en los hangares de Scelerus.

Los defensores del continente combatieron el repentino ataque Ork lo mejor que pudieron, pero fueron superados en más de un centenar de lugares. Cuando los Genestealer Cults de Megaborealis se levantaron, su ascensión fue prematura debido a la invasión Ork, pero las defensas de la Colmena Scelerus cayeron rápidamente. Las zonas de tiro cruzado perfectamente calculadas y las soluciones antiaéreas instaladas contra la invasión quedaron obsoletas al efectuarse el ataque desde el interior.

La secta genética de la Serpiente Retorcida, una subfacción de los Príncipes Mendigo bajo el Profeta Slygaxx, tenía como objetivo orquestar de inmediato el ataque más devastador. Habían capturado un misil vórtice a un terrible coste en vidas, y la insertaron en plena colmenallana, usando códigos de acceso robados y con los ojos desgarrados y los dedos cortados de las figuras de autoridad asesinadas para confundir los puntos de control biománticos de cada hangar. El misil vórtice fue detonado bajo el Señor de la guerra dormido, el Titán Dominus Rex. El megatonelaje de su explosión fue tan potente que desencadenó una serie de detonaciones que destruyeron no sólo a Rex, sino que provocaron una reacción en cadena que se extendió a todos los Titanes cercanos. De un plumazo, los activos más poderosos de todo el continente habían sido destruidos.

Sólo cuando el Archmagos Nesium Caldrike se deshizo del inoperante Ipluvius XIV, lo sometió a almacenamiento criogénico y asumió su lugar, el Adeptus Mechanicus logró organizar algo parecido a un esfuerzo coordinado de guerra. Caldrike demostró ser un líder de guerra astuto y decisivo. Uniendo sus esfuerzos con la Compañía Clan Kaargul de los Iron Hands, enviada por Kardan Stronos para reforzar Megaborealis, consiguió que las insurgencias de los Genestealer Cults no alcanzasen un ímpetu crítico, forzando la guerra a un estancamiento donde se libraba un combate encarnizado en cada manufactorum y distrito urbano.

"¡Konzegid enzender los motorez! Ezto es lo ke hemoz estado esperando, chikoz. Los Meks dicen que todo eze kampo de fuerza ya no furula máz. Chikoz, adentraoz en eza tormenta de polvo y zeguid avanzando, tan rápido como podáiz. Atakad a los humanoz del otro lado. ¿A ké eztáiz esperando? ¡El último en teñir zu espada de rojo ez un renakuajo imbécil!"

- Rukfang, caudillo Ork

COMIENZAN LOS CONTRAATAQUES

Muchos comandantes imperiales de Vigilus vieron los fuertes de chatarra Ork arruinando el horizonte como una llamada a las armas. Reunieron sus regimientos mecanizados y a la artillería y los enviaron a los desiertos con la intención expresa de atacar a los Orks en la arena antes de que pudieran consolidar sus posiciones.

Después de que los Orks aterrizaran en el planeta, las columnas blindadas del Astra Militarum salieron de las puertas de la ciudad en todo el planeta con el estruendo de los cláxones y los vítores de la ciudadanía. Se adentraron en los desiertos, tan numerosos que el polvo levantado por el paso se podía ver desde órbita baja. Valkyries y Vendetta Gunships les sobrevolaban, con sus bodegas repletas de soldados veteranos y de Militarum Tempestus Scions de élite ansiosos de llevar la lucha al enemigo.

Algunos de los convoyes blindados enviados en misiones de reconocimiento o reabastecimiento llegaron a su destino con daños mínimos. La columna de combustible de Padrillus Pan'te permitió a Storvhal reforzar el Fuerte Kaphinus con material de guerra vital pocas horas antes de ser atacado por Ork Kommandos. El escuadrón Valkyrie conocido como Grial Alado llevó a varias escuadras de demolición a través de un grupo de karroz de guerra Flakka-dakka Orks, desafiando el fuego intenso para aterrizar cerca de la Fábrica Kan de KolmenaKanijoz, y antes del amanecer el lugar quedó reducido a chatarra humeante. La Columna Aquario llegó a la Colmenallana Dontoria virtualmente intacta, con sus camiones cisterna agujereados por balas Orks ,pero tapados con los dedos de las muchas tropas bisoñas enviadas para protegerlo, hasta que el acero de cada cilindro apenas podía verse rodeado por los cuerpos humanos. A pesar de ello, muchos otros convoyes no regresaron.

Los velocistas Ork rastreaban los desiertos, conduciendo desordenadamente en busca de cosas que matar. Aquí y allá, una colonia Ambull o un nido Sandrat atesoraban munición para la práctica de tiro, pero el naciente ¡Waaagh! aún no estaba montado del todo. Los ojos rojos recorrieron el horizonte en busca de señales de vida, rugiendo órdenes a los exploradores cada vez más lejanos, y las orejas puntiagudas levantadas a la espera del estampido revelador y el tronar de la batalla distante. Al ver las siluetas cuadradas de los tanques de batalla Chimera y Leman Russ en el horizonte, un gran grito salió de cada peña de la Velocidad, y los Orks se acercaron por todos lados. El combate en el desierto resultante se caracterizó por el rugido del fuego láser pesado, el sonido de las balas rebotando en el blindaje reforzado y el estruendo de los proyectiles de los cañones.

Ambos bandos sufrieron enormes pérdidas. Al principio los convoyes de la Imperial Guard causaron muchas



bajas, volando docenas de artilugios Orks que se convertían en chatarra a cada minuto que pasaba, ya que en los enfrentamientos de largo alcance su artillería pesada les daba una ventaja brutal sobre los destartalados vehículos de los Orks.

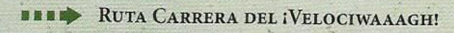


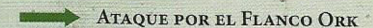
Pero las fuerzas imperiales no podían matarlos a todos, y al anunciar su presencia de una manera tan espectacular, habían sellado su destino. Atraídos por las señales de batalla desde millas a la redonda, cada vez se aglomeraban más Lokos de la Velozidad Orks. Al principio, sólo algunos warbikers y buggies aislados atravesaron el cordón de fuego con astucia y abandono temerario, siendo eliminados con ráfagas de fuego láser y llamas. Pero cada vez que un escuadrón estaba ocupado matando a un objetivo, otro se acercaba a un ritmo vertiginoso. En poco tiempo, los Orks habían llegado al combate cuerpo a cuerpo, donde su furia descuidada podía dejar huella, y una vez alcanzado ese punto de inflexión, no había vuelta atrás.

BATALLA DEL CAÑÓN DEL LAMENTO

En las afueras del sur de Megaborealis, el 121° Grupo de Batalla Blindado Goliath fue destruido por las acciones de un solo Ork maníaco. Fragbad Squigbiter quería ver la carrera del ¡Velociwaaagh! a través del Cañón del Lamento desde un promontorio. Él y su peña escalaron el borde del acantilado sólo para ver un bloqueo del Astra Militarum al final del cañón y una compañía de artillería Vigilite tomando posiciones en el precipicio.

Mientras el ¡Velociwaaagh! se lanzaba de cabeza a la trampa, Squigbiter arrojó tantas granadaz de mano como pudo a la pieza de artillería más cercana (un Lanzamisiles Deathstrike) de forma que el acantilado cedió, derribando la cabeza armada al valle. La explosión resultante aniquiló el bloqueo y a gran parte de la partida de guerra del ¡Velociwaaagh! antes de que el resto se abriera camino a través de las llamas, completando el cerco de Storvhal y cortando una ruta de suministro vital al Imperium.


Ruta Carrera del ¡Velociwaaagh!


Ataque por el Flanco Ork


206° de Artillería Vigilant "Cañones de Fe"


121° Grupo de Batalla Blindado Goliath


Impacto del Deathstrike

Algunos Orks del ¡Velociwaaagh! estaban tan involucrados en las vertiginosas carreras y las rivalidades letales de los Kultos a la Velozidad que intentaban penetrar las defensas de cada ciudad no para asaltar y saquear, sino en busca de nuevas rutas emocionantes que representasen nuevos desafíos, a menudo bajo fuego enemigo. Si la nueva ruta estaba en manos de las fuerzas imperiales, tanto mejor, pues para la mentalidad de un Loko de la Velozidad una batalla furiosa anima una carrera sin fin.



Batalla del Cañón del Lamento

UNA PLAGA EN DONTORIA

La Colmenallana Dontoria era la mayor de las regiones habitadas de Vigilus. Destacaba sobre todo por su superpoblación. Por este motivo, cuando uno de los enemigos más oscuros y antiguos de la humanidad decidió hacer de Dontoria su lugar de recreo, las consecuencias fueron devastadoras.

El bullicio y el caos de las calles de Dontoria eran desconcertantes, incluso antes de la llegada de la Cicatrix Maledictum. Los barones del mercado negro y los zares que controlaban la colmenallana sabían muy bien que construir en alto era un desperdicio de recursos. A diferencia de muchos de sus pares, que eran demasiado rígidos, carentes de imaginación o temerosos de saltarse las reglas para dejar de construir hacia arriba, ellos habían optado por extenderse lo más posible, incluso si eso significaba estrechar las calles hasta el punto de que regiones enteras se habían convertido en un enorme bloque-habitáculo contiguo.

Como resultado de este aprovechamiento de la tierra, los edificios estaban apretujados entre sí y los espacios disponibles se capitalizaron tanto que las personas tenían que frotarse los hombros y compartir el aire húmedo si querían andar por encima del suelo. Entrar en los niveles subterráneos conllevaba sus propios riesgos. Allá abajo, los cortes de energía eran comunes, y los que quedaban varados en la oscuridad no siempre volvían.

Una fuente de vida tan rica y rebosante atraía a depredadores y otras influencias funestas igual que las orillas de vexenkrill atraen a los leviatanes de las profundidades oceánicas. Los Drukhari de la Maldición de Kaelac habían asaltado la colmenallana más de una vez, llevándose consigo a muchos esclavos a su base.

El Culto de los Príncipes Mendigo, al ver el gran número de futuros conversos, se extendió desde Megaborealis para infestar sus niveles inferiores y comenzó el lento e insidioso ciclo de vida de su Patriarch una vez más, pero el destino del falso continente llegaría desde una fuente distinta.

En el año 2.230 post, el espaciopuerto principal de Dontoria, el Muelle de Litmus, recibió informes de la llegada inminente de una nave desconocida. Era un tipo de nave que incluso los Tecnoadeptos destacados en Megaborealis consideraban antigua y que llevaba incrustada la inmundicia de milenios y algún tipo de masilla extraña que hacía que su forma pareciera tanto orgánica como mecánica. Una lluvia de inmundicia

LA VIRUELA DE GELLER

Las enfermedades y plagas eran comunes en Dontoria, consecuencia natural de su alta densidad de población. En general, la colmenallana se habían acostumbrado a ella; incluso cuando cientos de miles habían perdido la vida a causa de la afluenza, el pulmón seco o la fiebre de contaminación roja. Sin embargo, llegaban rumores de una extraña plaga sobrenatural de los distritos alrededor del Muelle Litmus, una enfermedad que fusionaba la carne con el metal para formar horrendas mezclas de hombre, máquina y anatomía daemónico.

Cada día los informes se hicieron más frecuentes hasta que toda la zona estuvo al borde del pánico. Sólo la Rogue Trader Delarique du Languille, operando desde la torre más alta de Litmus en su búsqueda para trazar el Guantelete de Nachmund, reconoció la enfermedad: la Viruela Geller. Era un mal que se contraía en los largos viajes a través del warp donde el campo Geller de la nave había fallado dejando entrar funestas energías empíricas que mezclaban las plagas paranormales del Padre de la Plaga Nurgle con la hibridación de la carne y el metal tan común en las filas del Imperium, especialmente entre las del Adeptus Mechanicus.

Du Languille sostenía que la plaga había sido llevada deliberadamente a la colmenallana por la Death Guard, que luego la liberó entre la población antes de bajar a tierra. La plaga se extendió como un reguero de pólvora. La ciudadanía ya se había levantado en armas, quemando a los infectados allí donde eran descubiertos, pero al hacerlo, hacían que el resto se escondiera. En los barrios marginales y chabolas de las sub-colmenallanas Pravdus y Grodholev, los Twisted Lords ganaron notoriedad, monarcas de su propia banda de mutantes y terrores enormes. Las calles rebosaban de alimañas gigantes, monstruosidades deformadas más allá de los límites biológicos y las alcantarillas estaban llenas de gusanos de lodo, y enjambres atacaojos revoloteaban por los cielos en busca de nuevas presas. Las bendiciones del Padre Nurgle habían caído sobre Dontoria, y haría falta un esfuerzo hercúleo para desterrarlas.

Usando su propia nave y su elevada posición para viajar del Muelle Litmus a Saint's Haven, Du Languille solicitó medidas de cuarentena al Consejo Aquilariano; aunque no lo compartía con nadie, temía que su revelación llegara tarde.



cayó desde sus escotillas a medida que descendía, mientras su tripulación ignoraba las llamadas cada vez más insistentes de sus códigos ánimus. Cuando la guarnición del muelle abrió fuego sobre la nave con su cañón láser Ícaro, algún tipo de escudo repelió los disparos. Ni siquiera los cañones láser atravesaron la barrera inexplicablemente sólida. La nave atracó y quedó rodeada por Arbitrators y tropas de la guarnición. Sus escotillas se abrieron de golpe y de ellas surgió una multitud de mutantes abotargados, cadáveres ambulantes llamados Infectados de la Viruela de Geller. Su asalto a la guarnición fue sofocado fácilmente por un fuego láser disciplinado, pero lo que siguió fue casi indestructible: un destacamento de la Death Guard. Sus siluetas bulbosas y con cuernos los identificaban como los mismos Herejes Astartes que habían atacado Ultramar poco antes. Se produjo un tiroteo feroz a corta distancia, pero la Death Guard restó importancia a las heridas menos graves. Usaron a los infectados como escudos vivientes y se dirigieron rápido a la tierra por los diques secos de los niveles inferiores de Litmus.

Con la coordinación en su punto más bajo debido a la Noctis Aeterna y la miríada de otras amenazas sobre Vigilus, la búsqueda de los invasores careció de refuerzos. A ninguna fuerza armada le apetecía enfrentarse a los Heretic Astartes, pero muchos de los Guardsmen y Arbitrators con un agudo sentido del deber se prepararon y se adentraron en las profundidades. La mayoría no encontró nada. Otros encontraron una muerte dolorosa. Cuando el Tempestor Naiod ordenó bombardear los niveles inferiores en un radio de dos millas, las fuerzas imperiales consideraron el asunto cerrado. Naiod retiró al 98º de Bueyes de Lamdic de la operación y la caza se detuvo lentamente. Únicamente cuando una extraña plaga comenzó a manifestarse por todo el distrito, quedó claro que los vástagos de Nurgle habían sido muy diligentes.



"La magnitud de esta infección no puede subestimarse. No es una plaga natural, una enfermedad que el cuerpo humano pueda combatir y superar. Esto es la Viruela de Geller. Algo capaz de hacer que la carne parezca cera, se hinche y estalle, incluso puede mezclarse con augméticos, equipo y esas maquinarias a mano mientras el enfermo duerme. Los híbridos resultantes son tan duros como Ogryns y están concentrados en llevar su plaga a tantos no infectados como puedan encontrar. Les imploro en nombre del Astra Cartográfica: pongan en cuarentena a Dontoria con efecto inmediato o perderán su planeta ante un enemigo contra el que no pueden luchar".

- Delarique du Languille

El camino a la victoria

La Colmenallana Hyperia, defendida por la Guardia de Vigilancia y las Adepta Sororitas de Nuestra Señora Mártir, había logrado mantener a raya a los Orks durante más de un año hasta que llegaron los Brazen Claws. Usando las enormes estructuras de cada edificio como fortalezas y cediendo las plantas bajas a la amenaza Ork cuando era necesario, las fuerzas aliadas usaron escaleras, callejones y entradas a las criptas como puntos de estrangulamiento para contener la marea verde. Sin embargo, las órdenes del Consejo Aquilariano eran explícitas, y muchas veces repetidas: debían defender, mantener la posición en caso de asalto sorpresa o intento de asesinato que pudiera amenazar a sus señores.

Por este motivo, les quitaron la capacidad de contraatacar, de asestar un golpe mortal al enemigo tambaleante. Tal como estaban las cosas, incluso cuando recibían una soberana paliza, los pieles verdes se reagrupaban y siempre regresaban a por más en cuestión de días. Sólo cuando la heráldica roja y azul de los Brazen Claws apareció en las calles, los Orks quedaron atrapados, capturados entre el martillo de asalto blindado de los Space Marines en las afueras y el yunque de las tropas imperiales en la ciudad. Desde ese momento, el sur de la Colmenallana Hyperia quedó bajo control imperial.

INVOCAR LOS ÁNGELES DE MUERTE

Con la Noctis Aeterna robando la luz que guiaba al Astronomicón, la mayoría de fuerzas de los Space Marines habían llegado poco a poco, o no lo hacían. Los que aterrizaron en el planeta golpearon con fuerza.

Los primeros miembros del Adeptus Astartes en llegar a Vigilus habían estado en ruta desde el Sistema Stygius cuando apareció la Gran Fisura. Por lo tanto, habían llegado al sistema con una sola transición warp. Había sido tenso y violento, pero comparado con el sufrimiento de los otros Capítulos de Space Marines que se dirigían a Vigilus, era una prueba dura pero relativamente corta de soportar, como nadar por un río rápido lleno de rocas afiladas. La verdadera odisea fue la emprendida por los capítulos que vendrían después.

Los primeros Space Marines en aterrizar no eran muy numerosos: unas fuerzas de ataque pequeñas pero potentes aunque sin la fuerza de un Capítulo, a pesar de que se contabilizasen como una sola unidad militar. Se enfrascaron en batalla segundos después de poner el pie sobre el planeta, ya que los Space Marines atacan desde el cielo con rapidez y seguridad. En Hyperia, los Brazen Claws se dedicaron a masacrar a los Ork de la forma más eficiente y despiadada posible, con la esperanza de detener la marea piel verde que invadía el más rico de los continentes y su sede de gobierno. Los Iron Hands combatieron en Megaborealis, reconociendo las macro estructuras de sus aliados del Adeptus Mechanicus. Los Space Wolves concentraron sus ataques en la Colmenallana Oteck, ya que habían recibido noticias de una infestación xenos que pondría a prueba sus habilidades de caza.

Las fuerzas de ataque golpearon con dureza, pero sus ataques fueron tan dispares que no lograron ningún impacto global; de hecho, los Space Wolves apenas se comunicaron con Kardan Stronos de los Iron Hands, y no coordinaron su asalto de ninguna forma. Tras comunicar brevemente sus intenciones al Consejo del gobernador planetario, un proceso que en sí mismo resultó frustrante y nada intuitivo, ninguno de los Capítulos de Space Marines envió representantes a los consejos de guerra de Saint's Haven. Estaban hechos para luchar y matar, no para pasar horas discutiendo con burócratas. Concentraron sus esfuerzos en comunicarse con sus hermanos del Capítulo, sin importar lo lejos que pudieran estar.



Mientras se abrían paso desde el punto Mandeville del Sistema Vigilus para orbitar el planeta, las naves de los Space Wolves, Iron Hands y Brazen Claws habían pasado por varios planetas que parecían estar bajo un fuerte ataque del Chaos. Los Librarians de las fuerzas de ataque respectivas enviaron misivas psíquicas a los Señores del Capítulo, con la esperanza de que enviaran más refuerzos a tiempo.

No podían intentar ninguna comunión mental sin arriesgarse a sufrir consecuencias terribles ahora que la Gran Fisura dividía el Imperium,

haciendo que incluso el conducto astropático más estable fuera volátil. Hasta un comunicado de planeta a planeta podía desgarrar la mente del remitente. No obstante, todos sabían que la situación era grave, y la noción del deber estaba tan profundamente arraigada en el Adeptus Astartes que ningún Librarian eludió la tarea de comunicarse con su Capítulo para pedir refuerzos. Desde la relativa santidad del lado terrestre de la fisura, se corrió la voz de la difícil situación de Vigilus y su recién adquirida importancia, y se reunieron flotas de una docena de planetas natales de Capítulos para dirigirse a la desembocadura del Guantelete Nachmund.

En la oscuridad de la noche, mientras se dirigía a Vanantis IX Marneus Calgar de los Ultramarines había recibido la visita de su viejo amigo Tigurius. Al principio, se alegró de ver la aparición fantasmal porque sabía que no era simplemente un sueño insustancial: el Chief Librarian se había acercado a él en su forma astral y tenía que transmitirle un mensaje de gran importancia. Tigurius presionó sus dedos índices espectrales contra las sienes de Calgar. En ese momento compartió su terrible conocimiento, un conjunto de imágenes mentales y poderoso simbolismo que abrasó la mente de Calgar.

Ese vínculo podría haber enloquecido a un hombre normal, pero a pesar de la reciente prueba de mejora quirúrgica al estado de Primaris, Calgar soportó el ataque relámpago mental, analizando y compartimentando la avalancha de imágenes casi tan rápido como entraron en su mente. El alto consejo de Macragge lo necesitaba como espada y escudo en el Imperium Nihilus; el propio Primarca había ordenado que Vigilus no podía caer. La imagen de Tigurius se desvaneció, con lágrimas de sangre corriéndole por las mejillas. El acto ya estaba hecho, y pronto una nueva hueste de ángeles volaría allí.

Maestro Magus,

Recientemente, el consejo ha recibido tres llamadas tradicionales del Adeptus Astartes, dos de las cuales confundí lo mejor que pude, enviando información contradictoria a cambio sin caer en mentiras que pudieran exponer mi posición. La tercera de alguna forma llegó a la propia Lucienne sin pasar por los canales adecuados. Tengo fe en que la bruja egoísta tratará de utilizar a los Space Marines en su propio beneficio y, por tanto, apartarlos cuando vean su táctica. No obstante, te insto a ti y al Abuelo a que mantengáis la Colmenallana Oteck en vuestros pensamientos, pues hay allí una fuerza de esos infames fenrisianos.

Tuyo en la eternidad,
Hermano Theronvid

EL VIAJE DE CALGAR

Aunque los Ultramarines tuvieron un largo y angustioso viaje para llegar a Vigilus, Lord Calgar llegó para liderar a cuatro compañías en la batalla. Su objetivo era dirigir la lucha a todos los niveles, desde los cálculos de las batallas estratégicas hasta el ataque brutal en combate cuerpo con subidón de adrenalina.

Después de recuperarse de la visita extraña de Tigurius, Marneus Calgar se apresuró a reunir una fuerza de apoyo con todos los activos del Adeptus Astartes que pudo requisar, convencer o enviar a su lado. Aunque todas las fuerzas ya estaban ocupadas en la protección activa del Imperium y la destrucción de sus enemigos, la mente analítica de Calgar le permitió cortar los recursos de los frentes estables donde fue posible, reutilizar las flotas de guerra que se habían quedado varadas o extraviadas e incorporó varios nuevas Capítulos Primaris de la Cruzada Indomitus. Había ordenado a sus capitanes y otros Señores del Capítulo que informaran a sus Navegantes sobre lo que estaba en juego, y se apresuraran a llegar al Sistema Vigilus.

Conseguir los saltos warp necesarios a tiempo para alcanzar el planeta antes de que cayera habría sido casi imposible de no ser por el vínculo astropático que Tigurius había forjado con Lord Calgar. Rodeado de sus mejores Librarians en las profundidades de la Fortaleza de Hera, el Chief Librarian guió mentalmente a la flota de Ultramarines y a sus aliados, a través de la locura del Imperium Nihilus.

Esta acción tuvo un coste terrible. Varios Epistolaries murieron sacándose los ojos, consumidos lentamente desde el interior por el ritual empírico, igual que los psíquicos que alimentan al Astronomicón son consumidos por el poder psíquico del Emperador. Otros fueron ejecutados a quemarropa por los Chaplains asistentes cuando los signos reveladores de corrupción daemónica aparecieron en sus cuerpos. El propio Tigurius se marchitó y quemó bajo la tensión, pero no desfalleció. Se colapsó y su forma mortal envejeció décadas, pero sólo después de que la flota de apoyo de Calgar hubiese hecho el salto al espacio real y establecido una órbita alrededor de Vigilus.

La flota Ultramarine llegó a Vigilus tras sufrir grandes bajas. Varias barcazas de batalla y cruceros de asalto, cada una con su propia historia, habían caído en batalla, en el camino o habían sido engullidos por las mareas de un vórtice warp. Los almirantes, comodoros y capitanes de las naves restantes rechinaron los dientes, apretaron sus



mandíbulas y continuaron. Cuando la flota finalmente se acercó al Sistema Vigilus, Calgar envió las fuerzas de ataque de Vanguardia a los otros planetas asediados del sistema, mientras su fuerza principal avanzaba a través de los restos de la flotilla Ork hacia Vigilus.

Calgar emitió comunicados a los Space Marines que ya se encontraban en el planeta, aunque no informó al gobernador planetario de su llegada: no había tiempo para formalidades, y no deseaba involucrarse en el protocolo y el politiqueo. Sólo tenía una cosa en mente: restablecer el orden de forma rápida y eficiente en Vigilus.



El cielo ardió cuando los Space Marines lanzaron su ataque planetario con formaciones apretadas de Drop Pods que se precipitaban hacia las ubicaciones críticas señaladas por Calgar. En todos los continentes, los Adeptus Astartes unieron sus esfuerzos con las fuerzas locales, restaurando la esperanza con su presencia y comenzando el largo trabajo de organizar el mosaico de las defensas de Vigilus en un todo coherente.

El propio Lord Macragge se dirigió directamente al edificio más alto y grande de Saint's Haven, porque sabía que el Gobernador Planetario estaría allí. Mientras sus hermanos de batalla fortificaban el palacio, a veces teniendo que pacificar a sus defensores, Calgar se apresuró a acudir a las cámaras del Consejo Aquilariano.

Cuando Calgar abrió las puertas de la sala de debate suntuosa y rica del Consejo de Cogitadores y exigió una explicación del esfuerzo de guerra hasta la fecha, no encontró pruebas de gloria, sino de putrefacción y corrupción. Ostensiblemente, el consejo era una colección de los mejores de Vigilus, los grandes y los buenos, pero todo lo que Calgar vio fue una habitación llena de incompetentes irresponsables. Superado el choque inicial de tal luminaria imperial en carne y hueso, el consejo se volcó en murmuraciones, ataques verbales y difamación.

Señalando con dedo acusador a los miembros del consejo a los que creía traidores al esfuerzo bélico, Calgar ordenó a sus hermanos de escuadra que cerraran y eliminaran a los que encontraran por allí. Uno de estos descontentos, casi agarrotado, tenía la piel morada y nudosa bajo del cuello, bien oculta por pintura pero espantosa al revelarse. Otro cultista fue descubierto poco después, acudiendo en ayuda de su compañero con un cuchillo extraído de la carne de su antebrazo.

Fue entonces cuando la sala del consejo estalló en una cacofonía. La explosión de violencia resultante fue rápida y definitiva. Los bólteres dispararon, las espadas de los Space Marines ardieron, los cultistas fueron ejecutados, los miembros del consejo encadenados y exiliados y en cuestión de una hora se declaró una nueva forma de gobierno.

A la cabeza de esta nueva orden estaba el propio Calgar, sombrío pero decidido. Había sospechado que el levantamiento de Genestealer Cult podía haber alcanzado los niveles más altos de la sociedad, y no tenía intención de permitir que algo así volviera a ocurrir. Sus compañeros comandantes del Adeptus Astartes los reemplazaron con una colección de asesores elegidos a mano de lo que quedaba del Consejo Aquilariano. La corrupción de Saint's Haven finalmente había sido eliminada, y fue reemplazada por un nuevo órgano de gobierno, el Senado de Vigilus.

La visión de una mente maestra

Marneus Calgar era conocido por su genio estratégico, verdadero sucesor del Primarca Roboute Guilliman. Guiado por el consejo de su mentor, Ortan Cassius, el Señor del Capítulo defendió el imperio de Ultramar de innumerables enemigos. Fue la agudeza estratégica de Calgar la que destrozó la Flota Enjambre Behemoth cuando se aventuraba ávidamente por la Franja Este, defendió el Imperium ante los Heretic Astartes y dio una lección a los Necrons de Damnos. Gran parte de estas hazañas las logró en estrecha colaboración con su viejo amigo, Varro Tigurius.

En los últimos años, Calgar notó que su Chief Librarian estaba distante, incluso obsesionado, propenso a mirar fijamente a la nada durante minutos a menos que le hablaran directamente. Algunos decían que había visto la verdadera inmensidad del vacío más allá de los límites conocidos de la galaxia. Otros pensaban que mantenía un duelo psíquico con las criaturas sinápticas de la raza Tyranid, e incluso se entrometía en las mentes de sus caídos y que había tocado algo que había dejado una huella indeleble en su alma.

Quizá fue esta última conexión la que alertó a Tigurius sobre los peligros del Genestealer Cult que emanaban de la corteza de Vigilus; tal vez era su mayor perspectiva de la forma de la galaxia y de su destino si fracasaba lo que le dio la idea que impartió a su líder de capítulo. El Chief Librarian no dijo nada, y nunca lo haría.

LOS TENTÁCULOS PROFUNDIZAN

El Culto de los Príncipes Mendigo, habiendo extendido su influencia en Vigilus durante generaciones, se interesó por el procesamiento de agua de la Colmena Oteck. Tan bien ocultos estaban, tan profundamente incrustados, que sólo los Space Wolves tenían los sentidos lo bastante agudos como para cazarlos.

Los Space Wolves, bajo el Primaris Battle Leader Haldor Icepelt, estuvieron entre la primera oleada del Adeptus Astartes en responder a las llamadas de socorro de Vigilus, aterrizando en el planeta sólo unos meses después de sus sucesores, los Iron Hands. Al llegar al planeta, los fenrisianos rápidamente observaron que la escasez de agua lo convertía en un recurso crítico, y que cualquiera que deseara conquistar el planeta intentaría obtener el monopolio. Enviaron un mensaje al Consejo Aquilariano avisando de la llegada de los Blackmanes y luego se apresuraron a alcanzar los grandes embalses de la Colmenallana Oteck, denominados Cuencas. Allí se dedicaron a erradicar a los arteros enemigos bajo las calles, decididos a no dejar que el suministro de agua del planeta cayera en manos enemigas.

Durante las primeras y feroces batallas libradas contra las revueltas en las calles, junto al 14° regimiento de artillería Vigilant "Estrellas de Luto", los Space Wolves creían haber encontrado un contrincante digno bajo la Cuenca de Greigan. Las Estrellas de Luto bombardearon toda la región, ya que se la consideró infestada más allá de la recuperación, antes de que los Space Wolves cargaran. A modo de respuesta, el culto explotó cargas de demolición que derribaron edificios sobre sus enemigos y luego enviaron oleadas de asaltantes mutantes. Al poco, aparecieron Genestealers deslizándose para hacer trizas a quienes se atrevían a invadir el dominio del culto. Los Space Wolves quedaron atrapados, y muchos de ellos fueron asesinados, pero aún no habían sido derrotados.

Luchando a través de las hordas alienígenas con espadas, dientes y puños, los cazadores de Haldor Icepelt se aventuraron en las profundidades de la Cuenca de Greigan a pesar de que arriba había una guerra abierta. Rastreadores expertos, sus sentidos eran tan extraordinariamente agudos que podían detectar el olor de los líderes xenos en el hedor subterráneo a moho, roca mojada, orina rancia, hiperclorina y cadáveres de animales podridos. El olor extrañamente mezclado implicaba una masa de biologías fuera de control: estaban rastreando la Garra de la Serpiente Sedienta, una facción escindida que aunaba algunas de las formas de vida más perturbadoras del planeta.



Usando técnicas de campo Fenrisiano, los Space Wolves rastrearon los híbridos a través de un laberinto húmedo de tuberías y pasillos que habría confundido a otros Space Marines. Sortearon muchas trampas y rastros falsos en los túneles subterráneos de la Cuenca de Greigan y lucharon para abrirse paso entre innumerables progenies y asaltantes Neophyte. Su ferocidad y potencia de fuego los atravesaban a pesar de que las balas volaban densamente. En las profundidades del corazón de la infestación les atacaron el portador del icono del culto Genestealer, Gilgas Vendella, y su abotargado líder, Bregg, pero ni siquiera ellos detuvieron el ataque de los Space Wolves. Los Genestealer Cults eran expertos en emboscadas y conocían cada centímetro de su territorio natal; se habían extendido bajo de la colmenallana con subterfugios y engaños, trabajando fuera de la vista y de la mente para asegurar que sus guaridas fueran lo más defendibles posible. A medida que Haldor y los suyos avanzaban, se vieron presionados una vez más, desgastados gradualmente por trampas y emboscadas.

Una larga y agotadora cacería con una feroz batalla final es una forma de vida en Fenris, y la Serpiente Sedienta pronto descubrió a su costa que los hijos de Russ no se cansaban fácilmente. Mientras luchaba en la planta de purificación principal de la Cuenca de Greigan, Haldor se desvió para unirse a un enorme Redemptor Dreadnought: Asger el Helado. La fuerza impulsada por pistones de la máquina de guerra le permitió abrirse paso a través de las paredes de rocacemento y derribar las tuberías a patadas cada vez que el camino de la fuerza de asalto estaba bloqueado.

Consciente de la cantidad de explosivos ocultos en la ciudad, Haldor convirtió la trampa en una ventaja. Envió un mensaje por el vocoemisor de la compañía a sus hermanos Blackmane en la zona de guerra más amplia, diciéndoles que olfateasen los escondites de explosivos que pudieran encontrar y los preparasen para detonar a la hora establecida. Su plan era provocar una detonación simultánea sobre el macroconducto principal y colapsar una gran parte de la ciudad en los substratos inferiores. Calculó que esto detendría el flujo de agua contaminada de las tuberías subterráneas a otras colmenallanas. Si Oteck no podía salvarse, cabía una esperanza para la supervivencia de las otras metrópolis.

UNA NUEVA POLUCIÓN

Los cultistas de la Serpiente Sedienta se habían extendido a través de la infraestructura de las reservas de Oteck y había estado contaminando las aguas con productos químicos y elixires asquerosos. Algunos de estos los elaboraron con su propia sangre (soluciones que hacían al pueblo más susceptible a la hipnosis y la sugestión mental de sus señores), y otros fueron corrompidos por los cadáveres de los que habían muerto al servicio del culto. Las sucesivas generaciones contaminaron aún más el agua hasta que a llegó a tener un tenue matiz púrpura o amarillo pálido. Después, al inicio de la sublevación en 1.823 post, cientos de equipos de trabajadores de tuberías y de filtración resultaron ser cultistas mutantes. Esos traidores se habían apoderado rápidamente de los emplazamientos de artillería y baterías antiaéreas alrededor de cada embalse, matando a los que aún eran leales al Emperador para después hacerse cargo una a una de las plantas de purificación de agua. Sin embargo, a pesar de su astucia, se encontraron con la horma de su zapato en los Space Wolves de la Gran Compañía de Ragnar Blackmane.

El culto bullía en las sombras en números cada vez mayores, pero los Space Wolves se negaban a rendirse. En las batallas siguientes, las tropas del culto fueron eliminadas con hachas de energía, garras, cuchillos de hiperacero, o quedaban reducidas a cadáveres humeantes con descargas de proyectiles reactivos en masa. Bajo la dirección de Gilgas Vendella, la Serpiente Sedienta retrocedió en una serie de retiradas deliberadas para atraer a los Space Wolves a un campo de exterminio donde explotar los explosivos ocultos desde hacía tiempo pero al hacerlo, cedieron el terreno que Haldor buscaba demoler. Fue el propio Haldor quien inició el último ataque en una cadena circular de depósitos de demolición que sumió a la ciudad en llamas, sacudiendo ese distrito de la metrópolis hasta su núcleo. Una sección de media milla de la Cuenca de Greigan se colapsó en los niveles inferiores y al hacerlo bloqueó el macroconducto. Los restos del distrito fueron recuperados por tropas imperiales poco después.

Esa acción digna de una saga no fue en vano, ya que acabó con gran parte de la corrupción que había en Vigilus. Una operación posterior de limpieza y purga emprendida por la Death Guard consideró que el agua estaba demasiado contaminada para recuperarse. Dos de las cinco Cuencas (Greigan y Agamemnus) fueron declaradas Condenatus, y el resto fue puesto bajo vigilia extremis. Los recursos del planeta estaban en grave peligro.



VENGANZA MORTÍFERA

Los Aeldari del craftworld Saim-Hann habían adivinado que Vigilus era de suma importancia en la batalla contra el Gran Enemigo. Durante la primera fase de la Guerra de Bestias, enviaron a algunos de sus guerreros de clan a inclinar la balanza del destino frente al levantamiento del Chaos que ganaba impulso.

El Concilio de Videntes de Saim-Hann, ante la insistencia del Farseer Anvirr Keltoc, solicitó a los jefes de los clanes que se dirigieran a Vigilus a través de la Telaraña. Los Aeldari estaban en apuros defendiendo su propio territorio del Chaos, aunque enviaron una pequeña fuerza a la dimensión laberíntica, ya que sabían que el Farseer no los enviaría a ese cometido a menos que fomentara los objetivos del propio craftworld. A la cabeza de la fuerza de la Telaraña estaba el Autarch Rhyloor del Clan Moirec. Junto a él estaba su pariente cercano, el Spiritseer Qelanaris.

El Farseer Keltoc había determinado que el punto crítico del destino de Vigilus podría cambiarse con el asesinato de un solo individuo: Vannadan el Agitador. Originario de la estirpe de Storvhal, este demagogo había sublevado al pueblo de esa región volcánica, convirtiéndolos para que adorasen a Tzeentch, el Señor de la Transformación, un dios ardiente que sólo él conocía. Con las semillas de la rebelión sembradas en el terreno fértil de Storvhal, se trasladó a los distritos más pobres de Hyperia, buscando convertir a la gente a su credo caótico. Si tenía éxito, Keltoc había previsto que se desencadenaría una erupción de magma en Storvhal, que provocaría una reacción en cadena que se extendería hasta el distrito de la Pira del Mártir de Saint's Haven. Esto acabaría con los líderes del continente y destruiría el consejo de guerra del planeta.

La fuerza Aeldari emergió del portal de la Telaraña al oeste de la Maldición de Kaelac, ya que las adivinaciones de Qelanaris les permitieron evitar a los Drukhari que los asaltaban desde las tormentas. Los Aeldari se apresuraron a atravesar las nubes en dirección a su objetivo a bordo de sus elegantes jetbikes o en los transportes Wave Serpent. Encontraron a Vannadan predicando su retórica exactamente donde Keltoc había dicho que estaría. Evitando la coordinación con las fuerzas imperiales, su ataque fue rápido y tras una breve y sangrienta batalla, el cuerpo lacerado de Vannadan fue arrojado a la calle.

Los contornos borrosos de las jetbikes de Saim-Hann no habían pasado desapercibidos, y la aparición repentina de los Aeldari en Hyperia había sido informada al Consejo



Aquilariano. Los gobernantes del planeta, al enterarse de que una fuerza de Aeldari estaba involucrada en la matanza de ciudadanos, asumieron que eran de la misma raza que los Drukhari que habían atacado las colmenallanas de Oteck y Dirkden. El consejo ordenó realizar un ataque de venganza, y en cuestión de minutos un equipo aerotransportado de Militarum Tempestus descendió de los cielos. El 47º de Leones de Antrell se lanzó a la refriega con sus paracaídas gravitatorios y rodeó a los Aeldari mientras los xenos mataban al último de los rebeldes corruptos de Vannadan. Qelanaris intentó un parlamento, explicando que habían extirpado un cáncer en el corazón del reino.

Sus palabras se encontraron con una barrera de fuego. El Autarch Rhyloor fue abatido a tiros, y la mayoría de los Windriders de su clan fueron asesinados junto a él en ese primer acto sangriento. Qelanaris y los supervivientes se retiraron, jurando una sangrienta venganza.

Qelanaris se apresuró a llegar al portal de la Telaraña, llevando consigo las piedras espirituales de sus camaradas muertos. Al regresar a Saim-Hann usó todas sus artes como Spiritseer para instalar las almas de sus guerreros en caparazones de hueso espectral. No pidió autorización al Consejo de Videntes y no hizo caso de las advertencias de los otros clanes. Él y los suyos tendrían su venganza, incluso si eso requería resucitar a los muertos.

Años más tarde, cuando Qelanaris regresó a Vigilus en la tercera fase de la guerra, buscó venganza no sólo contra la infantería que había disparado a su gente, sino también contra los comandantes que habían orquestado el ataque. No sabía que para entonces el Consejo Aquilariano había sido reemplazado. Moviéndose con rapidez, la fuerza de ataque de los vivos y los muertos llevó su venganza contra la sede del gobierno: el Palacio Aquilariano. Allí iba a enfrentarse contra los Ultramarines de Marneus Calgar.

UN ERROR TRÁGICO

El teniente Eothrus de la 2ª Compañía de los Ultramarines tenía a su cargo la defensa del Palacio Aquilariano. Cuando él y su Guardia Extremis interceptaron a los Aeldari que habían masacrado a los Leones de Antrell en las puertas orientales, se vio envuelto en una batalla de distracciones, fintas y movimientos falsos. Mientras el grueso de su fuerza se enfrentaba a los jetbikers que se movían como relámpagos a través de las plazas y puertas del palacio, se movió para cortar cualquier golpe dirigido a las cámaras más vitales del palacio. Fue un movimiento intuitivo y Eothrus encontró allí a Qelanaris dirigiéndose al Senado.

Eothrus se acercó con la intención de acordar una tregua, tal vez una alianza. Sabía que Haldor Icepelt había luchado junto a los Aeldari de armaduras rojas en la zona de guerra de Stygius, que los guerreros de Saim-Hann eran honorables. Ese día, sin embargo, el código de Qelanaris fue de venganza. Una amarga lucha estalló en la que los Aeldari fueron eliminados con plasma y bólter mientras los Primaris Marines eran destrozados por el fuego de cañón espectral. La partida de guerra de Saim-Hann atravesó el cordón de los Ultramarines, inmovilizándolos con una tormenta de fuego de shuriken y volaron las puertas del Salón del Senado. Estaban a corta distancia de su objetivo cuando las puertas se abrieron y cuatro Señores del Capítulo salieron disparados, seguidos a corta distancia por su guardia de honor. Qelanaris se vio obligado a huir para salvar la vida sin poder llevar a cabo su última venganza.

El Senado de Vigilus

Una de las primeras acciones de Calgar como nuevo gobernante de Vigilus fue reordenar su estructura de mando. Esta decisión no fue tomada a la ligera, sino por la evidencia innegable de que el Genestealer Cult que infestaba el planeta había alcanzado sus niveles más altos, así que el acto fue claramente necesario. Las puertas del Salón del Senado quedaron cerradas, y los dignatarios a los que Calgar había permitido quedarse tenían la orden de contar todo lo que sabían del esfuerzo de guerra en Vigilus hasta el momento. Con un frente unido establecido, el primer paso en el camino hacia la victoria final fue el conocimiento y la comunicación. Los miembros del Senado de Vigilus encontraron fácil hablar abiertamente en presencia del Señor de Macragge, y se hicieron progresos rápidamente.

La reorganización de la máquina de guerra imperial no estaba limitada a sus comandantes. Para mantener al nuevo Senado enfocado en la guerra más amplia, Calgar reunió a un grupo de Ultramarines de élite elegidos de entre las compañías de batalla a su disposición, cuyo deber era impedir el paso de cualquiera que intentara derrocar al Alto Mando Imperial. Calgar llamó a esta fuerza la Guardia Extremis, dirigida por el teniente Eothrus, un héroe prometedor que había demostrado su valía en las largas y siniestras guerras contra la Death Guard de Mortarion.

Eothrus era una de las mejores mentes de la 2ª Compañía, y tenía la sabiduría de un estadista que se hacía eco de la del Primarca. La elección fue sabia; pocos días después de la formación de la Guardia Extremis, se lanzaron al combate y finalmente frustraron un ataque Aeldari que podría haber paralizado toda la estructura de mando de Vigilus.

MURALLA DONTORIA

Cuando se supo que dos colmenallanas y un espaciopuerto del tamaño de una ciudad se habían perdido a causa de la Viruela Geller, los Space Marines establecieron una zona de cuarentena y un cordón militar.

El Consejo Aquilariano había tardado en responder a la misiva de Languille; para ellos, Dontoria era de importancia secundaria. En cambio, el Senado de Vigilus convocó a la Rogue Trader para escuchar lo que tenía que decir. Tras escasos minutos de testimonio, los señores del Senado llegaron a un consenso. El Captain Raquilon Zandtus, lideraría su Capítulo de Primaris, los Necropolis Hawk, contra los infectados de la Viruela Geller, porque sus compañías eran expertas en el arte del combate urbano. Mientras tanto, los Crimson Fists del Hermano Captain Jhermandes trabajarían con las mentes calculadoras de los Iron Hands para efectuar el cordón más riguroso imaginable para contener la propagación de la plaga.

Lo que hallaron los Necropolis Hawk en el muelle de Litmus desmantelado fue horrible. Mutantes con patas de palo y cráneos distendidos y fusionados con acero se tambaleaban desde los callejones y los cuellos de botella, alimañas saltando desde las ventanas para apuñalar en las uniones de la armadura con probóscides y extremidades anteriores, y auténticas moles de carne que arrojaban llamas de sus bocas. En los confines estrechos, las poderosas garras y armas improvisadas de estos monstruos los convirtieron en oponentes letales, y muchos Necropolis Hawks cayeron en emboscadas. Pero los guerreros de ese Capítulo estaban acostumbrados a emplear sus armas con eficacia incluso cuando sus objetivos estaban a bocajarro. Sus Intercessors dispararon a los enemigos en campos superpuestos de fuego, mientras los Hellblasters incineraban a los mutantes más grandes. Con furia, disciplina y sacrificio personal, acorralaron a los mutantes de la Viruela Geller, persiguiendo a sus líderes mientras los Crimson Fists estrechaba el cerco.

Al reunir a los Land Raider Redeemers de los Crimson Fists con los Hellhounds de la Vigilant Guard, y al incendiar secciones seleccionadas de los oleoductos de prometio de la colmenallana, se estableció un muro de fuego alrededor de la zona infectada. Calgar y su Senado no encontraron otra opción. La decisión significó enviar a centenares de miles de civiles sanos a una muerte espantosa, tras lo cual se estableció la cuarentena y el área quedó bajo control. Pero aquello tampoco iba a durar, porque los vástagos de Nurgle son enemigos tenaces…

Legado de Plaga

Calgar exigió que el asunto de Dontoria se abordara con una prioridad más alta que los asaltos Orks y los levantamientos del Genestealer Cult. Los Ultramarines habían sido críticos en la guerra contra Mortarion y su Death Guard, y él sabía muy bien que permitir que los fieles de Nurgle tuvieran un punto de apoyo equivaldría a que la plaga antinatural se propagaría rápidamente. En última instancia, la barrera entre la realidad y el warp se reduciría hasta el punto de que las criaturas del Chaos podría manifestarse en el espacio real. No podían permitir que la pesadilla se hiciera real.

LA CARRERA POR EL PUNTO MANDEVILLE

A su regreso a Colmenallana Dontoria, Delarique du Languille se encontró con sus contactos en la Guardia Vigilante. Su ayudante psíquico, el talentoso Morghalian, había sufrido pesadillas angustiosas de una fatalidad que se extendía desde Dontoria hacia Terra. Llegó en forma de una plaga de carne que convirtió a los hombres en daemons cíborg.

Du Languille sabía que no debía descartar esta idea como mera imaginación o paranoia, ya que ella se tomaba muy en serio el consejo de su psíquico. Convenciendo a su Tech-Priest Enginseer de la urgencia de su petición, la Rogue Trader se comunicó con los escribas de Neo-vellum a través de una conexión de datos noosféricos ajustados. Solicitó los manifiestos de envío del Muelle de Litmus con autorización alta, y en respuesta recibió un mensaje de tubo de vuelta. Sus peores miedos se vieron confirmados. La cuarentena se había roto.

La exportación de mercancías desde la colmenallana cesó cuando los Space Marines declararon la cuarentena. Algunos refugiados civiles habían logrado huir de la zona eludiendo el control de los Adeptus Arbites de las rutas de salida del planeta. Por desgracia, la prohibición de los viajes espaciales desde los muelles llegó demasiado tarde para evitar que el *Carguero ilustre* se fuera. Partió del planeta tres días antes de que se hubiera detectado la Viruela Geller pero antes de que se declarara la cuarentena. Si llevaba infectados, era una bomba de tiempo biológica. Se dirigía al Punto Mandeville del planeta, esa zona donde una nave podría deslizarse al warp sin que la gravedad del planeta o su estrella influyeran en sus cálculos de navegación.

Si el *Carguero* se trasladaba de forma segura al empíreo, estaría fuera de su alcance para siempre. Con la comunicación interestelar siendo casi imposible, la nave probablemente se dirigiría al Sistema Dharrovar. Desde allí, podría dirigirse hasta el Guantelete Nachmund y entrar en el Imperium Sanctus. Si había mutantes infectados a bordo y llevaban su horrenda plaga del warp hacia Terra, condenarían a toda una franja del espacio.



Este era un destino que du Languille no podía permitir. Cuando consultó con el consejo de guerra de Saint's Haven, quedó claro que sus naves de guerra, construidas con más potencia que velocidad, no podrían atrapar el carguero antes de que se trasladara al warp. La única nave lo bastante rápida para atrapar el *Carguero* estaba en su flota personal, una elegante corbeta llamada el *Mensajero*. Desafortunadamente, la nave era sólo de recreo, y no estaba bien equipada con armas, ninguna que pudiera molestar a un carguero.

La Rogue Trader no eludió su responsabilidad. En menos de una hora, el *Mensajero* cruzaba el espacio hacia las coordenadas dadas por los auguradores del Neo-vellum. En sesenta horas, el punto gris verdoso del *Carguero Ilustre* se hizo más grande en el tríptico del puente de la nave hasta que su silueta desgarbada llenó las pantallas. Con lúgubre eficiencia, du Languille reunió a su equipo, llevando consigo a un puñado de sus mejores agentes en la única cápsula de transición de la nave y subió a bordo de la nave sospechosa.

Lo que el equipo encontró en el interior infernal fue un secreto entre du Languille y Lord Macragge. Solo ella regresó a la superficie del Vigilus, y no dijo una palabra al respecto después de su cuarentena y su posterior informe a Calgar. Lo que se sabe es que el *Carguero Ilustre* fue destruido justo antes de que pudiera saltar al warp, la señal energética de la explosión indicaba que las cubiertas de sus motores habían sido saboteadas desde el interior.

Sólo tras la conclusión del informe de Calgar, Dontoria reveló su último y horrible secreto. Los escribas de Neo-vellum habían enviado un segundo tubo de mensaje, entregado en ceremonia cordial a du Languille y a Lord Macragge. Hablaba de otras tres naves de carga que habían dejado el mismo muelle de Dontoria, un día antes que el *Carguero Ilustre*, pero con las mismas indicaciones de envío y el mismo destino.

Du Languille probablemente salvó un sistema completo de convertirse en un sitio de plaga al destruir el *Carguero*. Sin embargo, a pesar de todos sus esfuerzos y del sacrificio de los que habían luchado hasta llegar al corazón de la nave infectada, la Viruela Geller cruzaba las estrellas hacia Terra.

AÚN QUEDA ESPERANZA

Aunque los Orks corrían salvajemente por gran parte del planeta, había un continente donde el orden y la eficiencia habían logrado superar la anarquía de la amenaza xenos. Mortwald no caería y cuando llegaron los refuerzos, la región podría cambiar su posición de defensa a una de ataque.

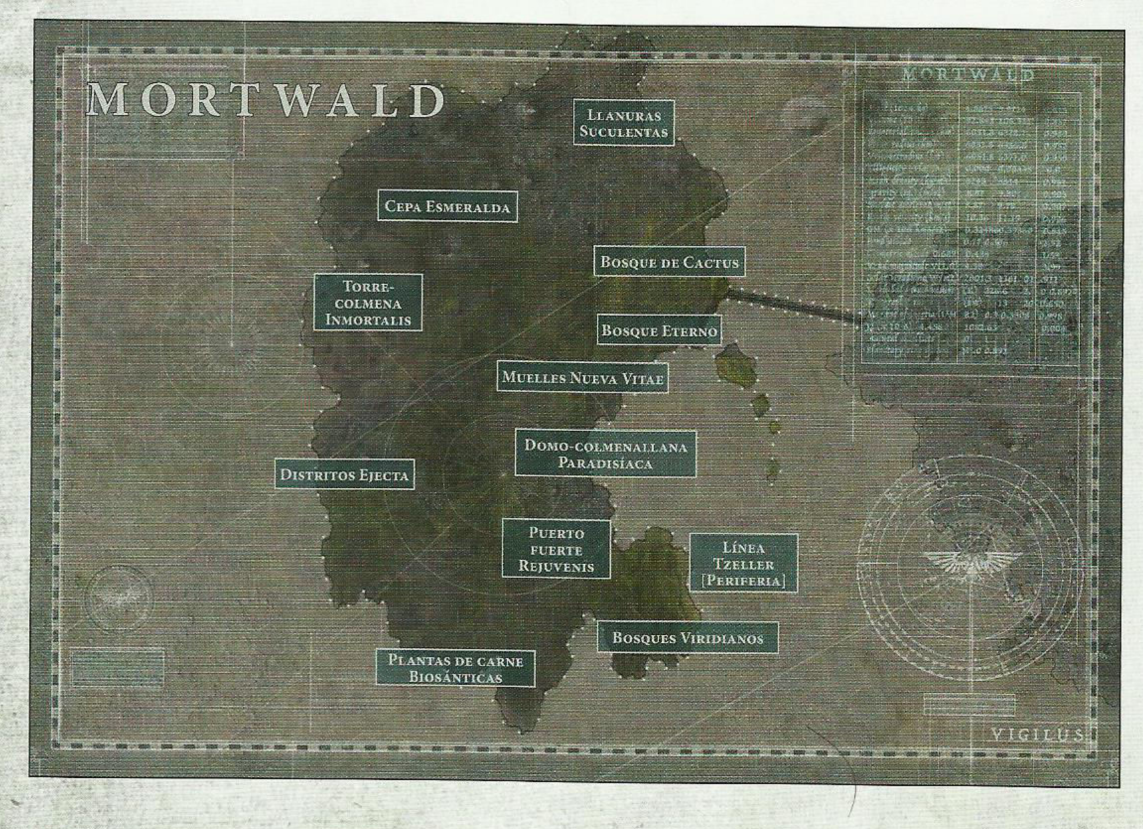
Desde la caída de la Cuenca de Oteck, el agua se hacía cada vez más escasa para Vigilus, y los convoyes para su transferencia cada vez menos comunes. Cuando la sub-colmenallana Grodholev cayeron por la Viruela Geller, Dontoria estaba en peligro de perder su fuente principal de agua, el Lago Dontor, que ahora estaba bajo vigilancia diaria para evitar la plaga. El Senado de Vigilus todavía no había localizado a las fuerzas de la Death Guard que habían traído la Viruela Geller al planeta y sospechaba que si los traidores encontraban una manera de atravesar el muro de fuego, se dirigirían al lago con aún más contaminantes.

El agua no era el único recurso difícil de conseguir. El continente de Mortwald era el productor de la mayor parte de los alimentos y medicinas del planeta, pero con la amenaza Ork en sus alrededores y el Culto de los Príncipes Mendigo ascendiendo en su extremo sur, la producción se estaba agotando y la gente estaba pagando el precio.

Algunos de los miembros originales del Concilio Aquilariano insinuaron que los gobernantes de Mortwald, el hermano militante del gobernador planetario Deinos Agamemnus entre ellos, estarían contentos de ver su propia defensa con la exclusión de todo lo demás. La pregunta flotaba en el aire: incluso si los defensores de Vigilus rechazaban los xenos, ¿morirían de hambre en el proceso?

Mortwald no carecía de soldados experimentados y durante siglos, desde que Deinos reinó en esa prefectura, había sido reforzado con regimientos de Indigan Praefects, Loquhar Prime Sandsmen, Ventrillian Nobles, Vostroyan Firstborn, e incluso desposeídos de las Cadian Shock Troops. Con gusto lucharían contra los Orks, tanto si los campos de fuerza estaban activos como si no. Muchos de ellos habían participado en la Puerta de Cadia. Una guerra terrestre en la que defender posiciones fuertemente atrincheradas contra un enemigo que luchaba de una manera brutal pero tradicional les parecía mucho más directa que la pesadilla de luchar contra las fuerzas del Chaos.

Cuando los campos de fuerza Bastión cayeron en masa, los Orks de Derrame de Tanke hicieron un ataque directo asalto contra la Red de Trincheras Deinos al norte de Mortwald. El Astra Militarum se





mantuvo firme, derribando a los Orks con bólteres pesados, cañones automáticos y rifles láser mientras los pieles verdes corrían por los campos de batalla. Si los Orks atacaban en huestes acorazadas demasiado numerosas para detenerse, el Astra Militarum retrocedía, concediendo una o dos líneas, obligando a los vehículos xenos a debatirse en las profundas trincheras. Al disminuir su paso, fueron presa fácil de los cañones láser y misiles perforantes de los equipos de armas en los búnkeres traseros. Una vez ralentizado el empuje, enviaban equipos de Ogryn para limpiar los restos y reforzar las defensas, usando cualquier cosa, desde vigas de metal hasta cadáveres.

Durante semanas, los Orks atacaron una y otra vez, incluso a través de los bosques de alambre de espino típicos de la línea Tzeller al sur. Aun así, el Astra Militarum se mantuvo firme, no sólo frente a los pieles verdes, sino también frente a los levantamientos de culto de los Distritos de Ejecta, las Plantas de carne Biosánticas y los habitáculos de los trabajadores. Lord Deinos Agamemnus predicó un mantra, reforzado obligatoriamente a través de los escalones de mando y repetido entre las tropas miles de veces al día: Mortwald no caería.

Cuando los transportes y las naves de combate de los refuerzos imperiales lograron atravesar los bloqueos Ork hacia los Muelles de Nueva Vitae, la terca resolución de los defensores de Mortwald se convirtió en celo absoluto. La visión de cientos de Imperial Fists que avanzaban hacia la línea del frente con una heráldica amarillo vivo, sin miedo a ningún arma enemiga, encendió las almas de todos los que los presenciaron. En cuestión de días, el Captain Fane, el lacónico y curtido líder de la Quinta Compañía de los Imperial Fists, había evaluado los planos de la Red de Trincheras de Deinos y la Línea Tzeller. Situó una defensa superpuesta de gran eficacia, moviendo a sus guerreros a cualquier sitio donde los Orks atacaran con activos pesados. Cuando se trataba de infantería enemiga e incluso de escuadrones de vehículos, el capitán destruía sistemáticamente todo lo que desafiaba sus armas de fuego. Sólo los andadores titánicos que recorrían las trincheras hacia la Colmena Electros tenían suficiente fuerza para romper el cordón este; tan grandes y numerosos fueron los Stompas que las fuerzas imperiales no tuvieron más remedio que ceder todo el distrito y retirarse a un terreno más alto para iniciar un contraataque.

Cuando las grandes y anchas naves hangar que transportaban a los Imperial Knights descendieron a través de las nubes en Los Muelles de Nueva Vitae, el capitán Fane se contaba entre la delegación que saludó a los ocupantes. El suelo tembló cuando los enormes motores salieron de sus hangares para defender Mortwald. Entre las lanzas de adamantio que lucían la heráldica de las familias de Caballeros Desarraigados de Dharrovar, que cruzaban desde el corredor de la fisura para asegurarse de que su portal no cayera. Ese día, el Captain Fane alabó al Emperador.

UNA CARGA LEGENDARIA

Los Imperial Knights que habían desembarcado en Mortwald deseaban enfrentarse a los andadores Ork que salían de las Ciudades Chatarra. Algunos lo atribuyen a bravatas juveniles, aunque a medida que pasaban las semanas de batalla, el Captain Fane de los Imperial Fists empezó a pensar que había algo más en juego.

Los Caballeros de la Casa Terryn se apresuraron a atacar a los Stompas que habían invadido Mortwald, atacándoles a distancia y metódicamente eliminándolos uno a uno. Por el contrario, los Imperial Knights que habían llegado desde Dharrovar pidieron llevar sus lanzas de adamantio al interior del territorio enemigo. Afirmaban que luchar contra los soldados de infantería de las razas xenos entre las trincheras les ganaría poca gloria, ya que para los nobles que pilotaban los gigantescos andadores heráldicos, la mera infantería representaba una pequeña amenaza. Pero había algo en la insistencia de los Knights de que formaran la vanguardia que levantó las cejas entre sus aliados de los Imperial Fists y de Fane en particular.

Incluso para los nobles jóvenes testarudos, estos Desarraigados parecían demasiado ansiosos por un ataque frontal. Había una sombra detrás de los ojos de estos jóvenes guerreros, y especialmente su líder, el joven noble de barba roja Joren Vanaklimptas, al que Fane reconoció. Hablando con sus ayudantes de confianza en tono bajo, Fane vio algo de sí mismo en esa mirada. Desde que su compañía de Imperial Fists había concluido su guerra contra el Cónclave Garramente de Tzeentch, le atormentaban sueños de tal potencia que a veces deseaba la muerte sólo para ponerles fin. ¿Podría ser que estos Freeblades se hubieran enfrentado a una prueba similar, pero no tuvieran el condicionamiento mental del Adeptus Astartes para sobrellevarlo? ¿Podría su insistencia temeraria tener relación con el hecho de que habían oscurecido sus insignias heráldicas tradicionales y adoptado nuevas identidades?

Para Deinos Agamemnus era irrelevante. Él vio a los Knights como herramientas poderosas que le ayudarían a ganar su guerra privada. Naturalmente, estaba contento de su llegada, pero para él no eran más que piezas arrogantes en un juego de regicidio. Emitió un edicto que les prohibía dirigirse más allá de las líneas de trincheras y la red de escudos Bastión y a los desiertos de más allá. Como una poderosa fuente de artillería que podría superar casi todos los activos de guerra enviados por los Orks, eran demasiado



valiosos para arriesgarse. Además, tenían una obligación con los tronos de sus mayores y superiores. Durante un tiempo, los Freeblade Knights acordaron cumplir las leyes a regañadientes. Los princeps del Reaver Titan *Maldición de Heresium*, un antiguo aliado de Deinos y sus compañeros tradicionalistas, les recordó a los Knights el deber que tenían para con la gente de Mortwald. Señaló que, a pesar de que su manípulo Warhound, los Hyperian Warhounds, deseaban más que nada estar en la caza, también se habían mantenido firmes.

Una vez disciplinados, los Knights se desplegaron junto al Captain Fane en una serie de defensas escalonadas que vieron varios ataques Orks desbaratados y dispersados por los vientos. Durante largos días, los Freeblades y sus imponentes aliados Titán permanecieron inmóviles y en silencio, esperando a un enemigo que tardaba en llegar.

Cada pocos días, los Orks atacaban Mortwald, y en cada ocasión sus fuerzas eran detenidas y después, desbaratadas. Sin embargo, los activos pesados enviados contra el Captain Fane y sus aliados eran cada vez más grandes y formidables a cada semana que pasaba. Las máquinas de guerra Orks, mucho más numerosas que sus equivalentes Imperiales, eran al principio del tamaño de Dreadnoughts, pero luego se convirtieron en monstruosidades del tamaño de Knights, luego Warhounds.

Cuando aparecieron en el horizonte las máquinas pesadas que rivalizaban en tamaño con la *Maldición de Heresium*, Fane tomó su decisión final. Las fábricas Ork tenían que cerrarse. Dio una serie de órdenes secas a Vanaklimptas y sus compañeros Knights a través de un canal cerrado, citando su autoridad al ser de la Primera Fundación y un verdadero hijo de Rogal Dorn. En menos de una hora cruzaron la línea de trincheras de Deinos y se adentraron en los desiertos, acompañados por los Hyperian Hounds.

Era hora de sacar a los perros de la guerra.

BATALLA DE DERRAME DE TANKE

Los Freeblade Knights que asaltaron Derrame de Tanke, la Ciudad Chatarra Ork al este de Mortwald, se acercaron desde la Red de Trincheras Deinos al amparo de la tormenta de polvo levantada por un ataque ork. Mientras esperaban a que los pieles verdes estuvieran contra el viento, se abrieron paso hacia el este a través de la horda a toda carga. Manejando con habilidad sus escudos iónicos para desviar el fuego, los Knights atravesaron las líneas enemigas y salieron por el otro lado antes de que los xenos se dieran cuenta de lo que les había golpeado. La horda Ork estaba confundida, la mitad de ellos deseaba regresar, y los demás no sabían a qué se debía el repentino retraso. Al quedar desorganizados, fueron presa fácil para el manípulo Warhound y el Reaver *Maldición del Heresium*. Cuando anocheció, cargaron contra los Freeblade Knights y su ataque sobre Derrame de Tanke ahora mal defendido supuso una lanza devastadora en las entrañas de una bestia de guerra dormida. Las explosiones iluminaron la noche cuando los Freeblades destrozaron fábricas Orks con sus armas de fusión y destruyeron Stompas a medio construir con sus cañones de fuego rápido. Fane, enviando un vocomensaje por un canal cerrado, ordenó a los Knights triunfantes que regresaran a Mortwald para reabastecerse, porque podía ver que la ciudad de la fábrica estaba en llamas incluso desde las trincheras de la colmenallana. Pero los Freeblades continuaron, llevando su lucha a la siguiente Ciudad Chatarra. Allí cargaron de cabeza sobre los karros de guerra y andadores armados que se habían reunido para el siguiente asalto, matando a miles de Orks antes de que los rodearan.

"Este Alto Castellan habla de valor, de honor, de qué es lo correcto para Vigilus y más allá. ¿Acaso vive por esas palabras? ¿Acaso agarra su lanza y escudo, listo para defender a los suyos?"

"¡No, no lo hace! Da sorbos de Amasec en su alta torre, enviando a los que considera inferiores a la guerra en su lugar. No se da cuenta de que esas valientes almas, yendo a la batalla contra unas fuerzas que apenas comprenden, son una docena de veces más valiosas de lo que él jamás podría ser. ¿Dejaremos que esa alma decida nuestro destino, nobles hermanos? ¿Nos sentaremos mientras los pieles verdes se vuelven cada vez más poderosos en sus fortalezas? No lo haremos. ¡Por supuesto que no! ¡Eliminaremos la mancha de la vergüenza de nuestros padres con la sangre caliente del enemigo! ¡Quemaremos los recuerdos del maldito Dharrovar en los fuegos de la batalla caballerosa! ¡Marchemos a la guerra! ¡A la guerra!"

- Barón Joren Vanaklimptas



AQUA METEORIS

Las repentinas conquistas xenos de Megaborealis habían visto a gran parte de la ciudad estallar en llamas. Los recursos eran cada vez más preciosos y ninguno tanto como el agua explotada desde órbita por el Adeptus Mechanicus. Los líderes de los Príncipes Mendigo conocían este punto débil y lo explotaron sin piedad.

En la guerra por Megaborealis se unieron la mente ordenada del Archmagos Nesium Caldrike, el pragmatismo del Fabricante Vosch y la lógica fría de los Iron Hands. Habían demostrado ser una gran combinación. Megaborealis volvía a estar en gran parte bajo control imperial, distrito a distrito. Los Space Marines romperían la retaguardia de cada incursión importante, y cuando los culpables llegaran a tierra, los Skitarii y sus maestros Tech-Priests exterminarían lo que quedaba.

Con los auspicators y los omnispex de los defensores imperiales ligados a las biocaracterísticas xenos, cada búsqueda de patrón fue metódica y efectiva. El Culto de los Príncipes Mendigo, tras asegurar un breve dominio sobre un tercio de Megaborealis, se había visto obligado a retroceder en una veintena de zonas de guerra. Un mes después de la llegada de los Iron Hands, los cultistas combatían una vez más la guerra de guerrillas contra los renacientes macroclados Skitarii.

Sin embargo, hubo una excepción, y fue crítica. En el distrito que rodeaba las Torres Stygianas y el Elevador del Omnissian, los iconos del Culto Genestealer aún seguían en alto. Un Primus del culto, Dethru Noan, había designado a esa región como de gran importancia. No sólo era la vasta colmena megalítica de las Torres el nexo de las estructuras de mando de todo Megaborealis, sino que también era el lugar donde el agua se procesaba desde los meteoros atrapados en órbita y transportados a la superficie del planeta a través del mecanismo de cabrestante con contrapeso de Vosh, el Elevador del Omnissian.

Primus Noan era más racionalista que fanático. Sabía que sin esta fuente de agua y con los convoyes de raciones de emergencia cortados por los Orks por todo el planeta, el Adeptus Mechanicus podría verse privado del fluido vital que necesitaban. Su objetivo era sitiar la mayor colmenanalla de su propia fortaleza central.



Para poner en marcha sus planes, Noan entró en la inmensa cathedrum de progenie en los niveles inferiores de Megaborealis, pasando a través de columnatas colgadas de cadáveres y estandartes apoyados contra pilas de equipo capturado. El Grand Sire Wurm lo esperaba en la cripta, medio sumergido en los restos medio licuados de sus seguidores fallecidos. Unas protuberancias óseas extrañas habían surgido para formar un extraño trono de quitina alrededor del descomunal Purestrain, y los familiares burbujeaban desde su piel pútrida mirando a Noan con intensidad alienígena. Los ojos del Grandsire brillaron malévolamente mientras flexionaba sus garras, ya que a la criatura no le gustaba que le perturbasen sus comuniones biopsíquicas con el culto.

Por suerte para él, Noan había pedido la ayuda del Magus Slynte. El psíquico estableció un vínculo mental con el Grandsire y planteó el plan de batalla en nombre de Noan. Un largo y tenso minuto se extendió antes de que el Grandsire se moviera de su piscina, levantándose con toda su terrorífica altura y arrasando con los demandantes. El Magus anunció grandiosamente que el asalto a las Torres Estigias lo dirigiría el propio Patriarch, y luego se apresuró a salir de la tumba en pos de su maestro.

En un solo día de actividad, el sumidero de las Torres Stygianas se llenó con Purestrain Genestealers. Vinieron de todo el continente y más allá, respondiendo a la llamada psíquica de su Patriarch sin dudarlo. No hubo aullidos de caza en la noche, ninguna llamada y respuesta o cánticos de plegarias. La desaparición inminente de Megaborealis fue silenciosa, pero obedecía a un propósito singular.

La toma de las Torres Stygianas fue muy sangrienta. Primero vino el evento que se conocería en los libros de historia como la Masacre Vertical. Al igual que muchas colmenas imperiales, las Torres tenían niveles inferiores tan profundos, húmedos y laberínticos que nadie conocía en toda su extensión. Con la guerra contra los Orks ocupando tantos recursos en la ciudad de arriba, las patrullas Skitarii que operaban en los sustratos habían quedado reducidas a casi nada. No fueron sólo los Purestrains los que convergieron en las Torres Stygianas, invocados por la llamada del Patriarch, sino por todos los miembros del culto del continente. Las escotillas selladas tiempo atrás se abrieron, se desbloquearon huecos y excavaron nuevos túneles con trituradoras de roca y macro-perforadoras. Tan laboriosos y concentrados como las termitas, los cultistas se adentraron en los estratos inferiores

de las Torres Stygianas, y sus comandos acabaron con toda resistencia enemiga lenta pero metódicamente. Cuando sonaron las sirenas de advertencia, una quinta parte de los túneles de las Torres ya estaban bajo el control del culto.

Los corredores de las Torres Stygianas resonaron con el crujido metálico de miles de pies Skitarii mientras la guarnición se apresuraba a interceptar a los invasores. Se entabló una batalla a varios niveles, con los Skitarii ganando rápidamente la partida. Lucharon con la determinación de hombres entusiastas que defendían su templo, y sus maestros Tech-Priest Dominus habían establecido contingencias y planes de batalla para cada forma concebible de invasión. Con los protocolos de alerta desencadenando estos planes de batalla perfeccionados durante largo tiempo, la respuesta fue rápida y los corredores pronto quedaron llenos de cadáveres de híbridos xenos. El único defecto en los planes de los Tech-Priests era que no habían tenido en cuenta los valiosos conductos de agua.

Como organismos de vanguardia de la raza Tyranid, una peculiaridad de la anatomía Genestealer les permite doblar sus cuerpos desgarbados en espacios reducidos, agujeros y tubos para explotar mejor los vectores de paso de un lugar de infección a otro. Después de que las garras del Grandsire Wurm rasgaran enormes agujeros en las tuberías de agua que transportaban el agua meteoris, los Purestrains del culto se apretujaron dentro de cada tubería, uno tras otro. Incansablemente, se retorcieron y se arrastraron contra el flujo de alta presión durante un día, una hazaña que ningún hombre u Ork podrían haber logrado, hasta que llegaron a las granjas de agua en los niveles superiores de las torres. Ligeramente defendidas, con la mayor parte de los Skitarii ocupados muy abajo, las granjas se convirtieron en mataderos, cubiertos de carne desgarrada y extremidades biónicas. Con sus enemigos atacando desde arriba y desde abajo, los Skitarii quedaron atrapados y, después de tres días de lucha, fueron vencidos.

Una estampida extraña

La industria de suministro de agua premium de Vigilus quedó reducida a un goteo cuando los Beastmasters de los Wych Cult Drukhari aprendieron a controlar las mantis de hielo blanco que cazaban en las tormentas de nieve de la Perdición de Kaelac. Modulando sus látigos agonizadores y munición cristalina para provocar un frenesí a los insectos gigantes, condujeron a cientos de las criaturas por los glaciares y franjas de permahielo directamente contra los cañones de las macropresas de Kaelac. Los Drukhari se deleitaron sádicamente observando a las mantis de hielo del tamaño de caballos destrozando Skitarii y canteros en un baño de sangre que manchó la nieve de cada cráter con riachuelos de barro ensangrentado rojo brillante.



ASALTO A LAS CIUDADES CHATARRA

Los Space Marines en Vigilus habían dado una muerte ardiente a los invasores xenos en docenas de distritos de la colmenallana, y ahora sus líderes estaban buscando más allá. Si la alianza imperial iba a ganar esta guerra, tendrían que enfrentarse a la bestia en su propia guarida.

La carga de los Freeblades de Dharrovar, aunque condenada al fracaso, había abierto una oportunidad sin precedentes para la coalición Space Marine. Tal vez el capitán Fane había previsto esto como consecuencia de sus órdenes encubiertas a los jóvenes Imperial Knights; quizás los Adeptus Astartes simplemente capitalizaban los cambios de la guerra. Pero durante un tiempo, en el territorio Ork al este de Mortwald conocido como el Diamante Verde, todas las miradas estaban puestas en la punta de lanza de los Imperial Knights que avanzaban matando.

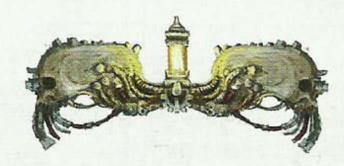
A los pocos segundos de que Fane informara a sus compañeros Space Marine de la carga de los Imperial Knights, varias fuerzas de ataque habían sido enviadas vía Thunderhawk y Stormtalon Gunship. Las compañías de asalto montadas en motocicleta de los White Scars, lideradas por Olujin Khan, y los Ravenwing, liderados por el taciturno Meneraeus, no se quedaron atrás. Comparados con los bombarderos de la Aeronautica Imperialis, los ataques de los Space Marines fueron pequeños pero letales, cerrándose sobre sus objetivos de Ciudad Chatarra cual torpedos surcando el vacío contra un grupo de cruceros.

Las columnas de la Imperial Guard habían sentido con fuerza las capacidades de la artillería pesada Ork (que cubrían los costados de sus naves y estaban construidas para el combate entre naves en las profundidades del espacio). Un solo proyectil bastaba para destruir un escuadrón de tanques y causar estragos en cualquiera que se acercase a las Ciudades Chatarra desde el ángulo equivocado. Quienes atacaron a los Orks a plena luz del día pronto recibieron una andanada tan potente que dejó una cadena de cráteres similar a un cerro en el paisaje. Olujin Khan, conocido por algunos como el Halcón del Cielo por su habilidad para asegurar la superioridad aérea, había organizado suficientes reconocimientos aéreos para descubrir dónde estaban situados los supercañones de los Orks y las zonas a las que apuntarían. Muchas de las armas pesadas Ork habían sido desmanteladas y reconstruidas sobre transportes móviles para cubrir todos los ángulos



de acercamiento. Los escuadrones de Stormtalons de Olujin informaron que aquellas armas estaban ahora dirigidas contra los Knights y Titanes que habían cargado contra KolmenaKanijoz, el Cráter Drogzot y Fuerte Dakka. Accediendo a los datos de combate de asaltos mecanizados previos, el Khan trazó rutas de aproximación que aprovechaban los puntos ciegos de las armas Orks, una técnica que había aprendido de las duras lecciones de la zona de guerra de Damocles. Dirigió su fuerza de ataque como una lanza sobre el vientre de los asentamientos xenos.

El ataque inicial vio como las manadas de motoristas alcanzaban al enemigo con sólo unas pocas bajas, ya que el último de los Freeblade Knights resistía tenazmente, cubriendo su acercamiento. Cada piel verde miraba ávidamente al orgulloso Knight al que derribaron volándole las extremidades una a una. Miles de Orks murieron en ese primer asalto, destrozados por el fuego de bólter masivo cuando los White Scars y la Ravenwing entraron en combate. Viraron a través de callejones y chabolas, y la potencia de las armas pesadas de las motocicletas de ataque tronó sobre los karros de guerra y plataformas que buscaban movilizarse y unirse al combate. Dondequiera que los Orks reunían una buena defensa, los motoristas Space Marines la eliminaban, reagrupándose en un círculo chirriante para atacar desde otra dirección.



Tal vez, si hubieran dado un solo golpe y luego se hubieran retirado, dándose la oportunidad de reagruparse y regresar otro día, los Space Marines podrían haber desgastado a los Orks con sus ataques Pero se les acababa el tiempo. Presionaron al ataque, adentrándose cada vez más para atacar las fábricas de Kanz en el corazón de cada Ciudad chatarra.

Los Orks no se asustan fácilmente de la batalla, especialmente si son muchos; además, el fragor de la guerra los hace aún más belicosos y agresivos. Los pieles verdes se aprestaron para enfrentarse con sus enemigos los Space Marines, y con no sólo una sino dos fuerzas combatiéndoles, el creciente calor de la guerra inflamó su ansia de conflicto a niveles críticos.

Fue en ese momento cuando la totalidad del ejército de la Ravenwing abandonó el combate y se dirigió hacia el Remolino Vhuliano. No comunicaron su intención a los White Scars con los que habían estado luchando y a Olujin Khan le pareció un acto de cobardía, aunque detestaba creerlo. Con la mitad de su fuerza de ataque desaparecida en cuestión de segundos, los White Scars se encontraron luchando contra una creciente horda de Orks hambrientos de batalla (sin contar un buen número de warbikes tan rápidas como las suyas). Olujin Khan no tuvo más remedio que ordenar la retirada, precipitándose en una tormenta de polvo y jurando venganza.

UNA NUEVA CONDENA

El destino de Vigilus pendía entre la salvación y la condenación cada día que la guerra continuaba. Por cada distrito recuperado, otro se perdía. Los ciudadanos rezaban por un milagro para inclinar la balanza a su favor, pero estaba a punto de ocurrir lo contrario.

Con el Senado de Vigilus tomando decisiones estratégicas inflexibles y los Space Marines atacando objetivos de alta prioridad en una cruzada imparable de destrucción, la ciudadanía imperial empezaba a creer que podrían recuperar su planeta. Entonces surgió una nueva amenaza. En los últimos tiempos se habían intensificado extraños vocofantasmas y augurios inquietantes, preocupando a todos los que los escuchaban. Los cielos sangrantes alrededor de la Gran Fisura parecían ennegrecerse en sus bordes, como el exterior de una herida gangrenosa. De esos cielos amenazantes llegó una breve lanza de luz. Los ritos augur y las lecturas hiper-áuspex se centraron en ella, pero no se pudo determinar la fuente de la anomalía, y, entre tanta matanza, pronto se olvidó. Solo los agentes de Tzeentch en Storvhal lo reconocieron por lo que realmente era: el primer signo de una invasión del Chaos dirigida directamente al corazón del Sistema Vigilus.

Aparecieron más fenómenos perturbadores, algunos registrados en mapas por el Senado de Vigilus como manchas de moho en una pared húmeda. Los profetas psíquicos de Lucienne Agamemnus afirmaban que sus lecturas del Tarot del Emperador mostraban las mismas cartas una y otra vez: la de la Espada Demonio, atravesada por la del Heraldo de la Oscuridad y el Caballero del Abismo. Recibían informes de extrañas figuras con alas de murciélago que acechaban las torres más altas de las colmenallanas, muy por encima de las nubes de la industria. Los oscuros rumores de secuestros en los escalones más altos de la sociedad se extendieron por toda la población.

Circulaban otros relatos en los que los nidos de armas de las colmenas superiores estaban extrañamente vacíos, y la más salvaje de las historias hablaba de dragones malvados que rodeaban las puntas de las ciudadelas aristocráticas. Los del Astra Militarum que fueron enviados para investigar las anomalías no regresaron, aunque llegaron informes sobre

DIRKDEN ABANDONADO

Reconociendo que no podía ganar en todos los frentes a la vez, Marneus Calgar retiró sus fuerzas de la colmenallana. Ese pequeño continente se había visto superado por cultistas y rodeado por los Orks de Krooldakka. Tenía que permitir que cayera si con ello los otros resistían, porque estaba tan podrido con la corrupción xenos que disputarlo habría sido una pérdida de recursos que Calgar no podía permitirse sacrificar.

Aunque algunos en el Senado de Vigilus lo calificaron de insensible e incluso derrotista, se demostró que su decisión fue sabia. La evacuación de civiles a través de la Muralla del Fuerte de Hyperia-Dirkden se detuvo y se retiró una gran parte de los guardias asignados a los puestos de control. Solo las fuerzas militares que salían de Dirkden obtuvieron permiso para cruzar la ciudad capital. Estas pudieron reforzar a las defensoras del Adepta Sororitas de Hyperia; trabajando desde la Zona de Secuelas en las Mesetas de Triadine, las fuerzas desplegadas expresaron su enfado al tener que conceder Dirkden. Uno a uno, los xenos del sur de Hyperia fueron quemados en sus guaridas y puestos en fuga y el territorio en manos de los Orks fue purificado con fuego por las vengativas Sisters of Battle.

Con la eliminación repentina de los enemigos de Dirkden, los Orks que habían estado atacando desde Ziudamekániko se volvieron contra los Genestealer de esa región. Una nueva oleada de batallas se extendió por la colmenallana mientras los dos imperios xenos se enfrentaban en una guerra abierta. Una semana después de la retirada imperial, más de una cuarta parte de los edificios sobre el suelo ardía en llamas; visto desde Hyperia, el horizonte estaba ennegrecido por el humo.

El verdadero coste de esta decisión fue para los civiles. Con una orden seca, Calgar abandonó a decenas de millones, condenándolos desde Punta de Espada hasta las Plantas subterráneas de Rescalid. Los refugiados huyeron en masa deteniéndose a lo largo de la Muralla del Fuerte hasta Hyperia. Fueron retenidos por los Crimson Fists, ya que entre los ciudadanos e incluso los miembros del Astra Militarum se escondían Neophytes de los Príncipes Mendigos. Cuando los manifestantes arrojaron piedras, los Space Marines abrieron fuego. La masacre dejó una mancha indeleble en el honor del Capítulo, especialmente dado que más tarde se vieron obligados a entregar la Muralla del Fuerte a los miembros del culto. Aun así, Calgar estaba convencido de que sus acciones habían sido necesarias.

cuerpos ennegrecidos y destrozados que cubrían las torres y tejados.

Marneus Calgar y el Senado de Vigilus mostraron un profundo e intenso interés por las anomalías que acechaban a las torres más altas, ya que no ocurrían en una sola colmenallana, sino en cada una de las ciudades de tamaño continental del planeta.

A Calgar no le cuadraba que estos sucesos a gran altura pudieran atribuirse a sus principales enemigos xenos. Los Orks habían concentrado su guerra aérea en pasadas de ametrallamiento, combates aéreos a baja altura y bombardeos en picado ya que preferían luchar de cerca. Los Genestealers no había mostrado evidencias de tener apoyo aéreo. Como resultado, la Flota Imperial había confinado sus esfuerzos a los cielos bajo la capa de nubes, que afectaban sólo a las patrullas movibles y combates de tránsito por encima de la línea de contaminación.

Con el toque de queda obligando a la población a mantenerse en el interior por la noche y la prohibición de mirar hacia la Gran Fisura, pocos levantaban la vista al cielo y todo el planeta pagó el precio. El Senado de Vigilus descubrió demasiado tarde que mientras se habían concentrado en la guerra terrestre contra los Orks y la guerra subterránea contra el Genestealer Cult, otro frente de guerra se había abierto en lo alto de las torres. Esa operación encubierta se había vuelto casi invisible para los que estaban debajo a causa de la capa de contaminación que ahogaba los cielos de Vigilus. La ironía de que la población del planeta se denominara Vigilantes se hizo dolorosamente clara para el Senado, ya que habían permitido que una fuerza enemiga reclamara una base de poder sobre sus cabezas.

La plaga de pesadillas que había atacado Vigilus desde la aparición de la Noctis Aeterna se hizo cada vez más intensa. Los más afectados balbuceaban y murmuraban mientras dormían, repitiendo la misma frase una y otra vez. No hablaban en bajo gótico ni en su equivalente clásico, sino en un lenguaje que ninguno de los adeptos del planeta podía descifrar.

Fue la Inquisidora Frenza del Ordo Malleus la que finalmente codificó el lenguaje, a puertas cerradas, como la Lengua Oscura del Chaos. Al principio, el balbuceo era indescifrable incluso para ella, pero a medida que pasaba el tiempo las sílabas se convirtieron en palabras. Cuando varios de los afligidos se reunían en el mismo lugar al mismo tiempo, se hizo evidente que todos cantaban lo mismo al unísono: "El Rey Oscuro viene."

La investigación del Senado de Vigilus sobre los acontecimientos que tuvieron lugar en las torres de la ciudad pronto dio frutos espeluznantes. Todos los defensores de la torrecolmena habían sido asesinados, y las puntas de cada ciudadela reclamadas por una hueste aérea. El texto blasfemo garabateado en sangre en las puntas de las torres confirmó que no tenía nada que ver con los Orks, ni con las acciones de los Genestealer o los incursores Drukhari. Era obra de los Heretic Astartes: Raptors, Warp Talons y Heldrakes, aparentemente liderados por un demagogo asesino conocido como Haarken Worldclaimer, el Heraldo del Apocalipsis.

Cuando la voz de Worldclaimer resonó en todo el planeta fue aterrador, pero fue el dolor que prometieron sus discursos, la imagen que pintó de los infiernos por venir, lo que convirtió las tripas de los hombres en agua. Su mensaje resonó en todo el planeta gracias a innumerables vocounidades secuestradas y contaminadas con el código de la putrefacción. Entre chillidos, chisporroteos y distorsiones se distinguían las voces de un millar de Raptors y Warp Talons. Su significado era innegablemente claro, y su mensaje también: el planeta pertenecía a Abaddon the Despoiler, y pronto estaría allí para reclamarlo en persona.

14.010 Post– La infección se propaga

Mientras los fuegos de prometio ardían alrededor de Dontoria, los Iron Hands que imponían la cuarentena permitieron que la frustración y la repugnancia abrumaran su naturaleza más noble. La eficiencia implacable se convirtió en brutalidad, y la desesperación en terror entre la población. Prefiriendo enfrentarse al fuego y la viruela antes que a los despiadados Iron Hands, bandas de Dontorianos ingeniosos escaparon del área restringida. Eficaces cual cogitadores estratégicos, los Iron Hands desplegaron comandos para contener estos brotes. Sin embargo, sus fuerzas fueron atacadas repentinamente por la Death Guard que aún acechaba en la ciudad. Circulaban informes sobre entidades daemónicas que se manifestaban junto a los hijos de Mortarion.

14.641 Post– El heraldo del Saqueador

Una voz carismática y oscura resonó a través de las colmenallanas y tugurios de Vigilus. Era la de Haarken Worldclaimer, llamado por algunos el Heraldo del Apocalipsis. Transmitió su mensaje a humanos, Orks y Genestealer Cultists por igual, y a través de medios arcanos se aseguró de que llegara a todos los oídos capaces de escucharlo. Al vincular espiritualmente su vocodispositivo contaminado por Daemons a las de sus acólitos Raptor, sus escuadrones Heldrake e incluso los megáfonos de las torrecolmenas que ya había capturado, se aseguró de que su ominoso mensaje se extendiera a todos los rincones del mundo:

"Reclamo este planeta en nombre de Abaddon the Despoiler, saqueador de mundos. Sabed que os postraréis ante él o arderéis."

EL LEVANTAMIENTO DEL CHAOS

Con los ejércitos del Imperium fijados en las amenazas combinadas de Orks, Aeldari y Genestealer Cultists, las fuerzas de Haarken Worldclaimer y la Black Legion ya se habían infiltrado en las torres superiores del planeta. Preparaban el camino para algo mucho peor.

Cuando el Senado de Vigilus se reunió en un cónclave de guerra de emergencia para discutir sobre el nuevo enemigo que se había revelado, se produjo un terrible estruendo desde lo alto. El techo abovedado de la sala del consejo se derrumbó cuando el gigantesco coloso dorado situado sobre el palacio de Saint's Haven, una imagen esculpida por Lucienne Agamemnus IX, cayó a través de las vidrieras.

La estatua era tan grande y pesada que aplastó a una docena de asistentes y convirtió en astillas la antigua mesa de debate, derribando a Calgar y sus dos auxiliares de la Victrix Guard en el proceso. Un gran chorro de fuego daemónico atravesó la sala del consejo, matando a un puñado de guardias Primarismientras un Heldrake rugía un desafío sin palabras a las cámaras.

Marneus y la Victrix Guard saltaron en respuesta, protegiendo sus ojos del brillo de la Gran Fisura que se alzaba sobre ellos, pero la bestia ya había huido. Calgar pensó con rapidez y envió una Thunderhawk y una escolta de Stormtalons directamente hacia las nubes. Un choque aéreo se produjo entre su fuerza y los Heldrakes que rodeaban la torre rota de la colmena. Tras una batalla agotadora, se impuso el Adeptus Astartes, aunque ningún miembro del Senado fue tan insensato como para pensar que el asunto se había acabado. El Chaos estaba corrompiendo el planeta de una docena de formas diferentes.

En el extremo sur, la Perdición de Kaelac se había vuelto cada vez más vital, ya que las fuentes de agua del planeta se habían secado una a una. Siete compañías blindadas imperiales se abrieron camino a través de los desiertos infestados de Orks desde Solor, la colmena Sentinel en Colmenallana Oteck, hacia el Perímetro Túndrico de la Perdición de Kaelac. Atravesaron la red de campo de fuerza Bastión durante un apagado diseñado por los Tech-Priest Enginseers que los acompañaban, y se unieron con los restos andrajosos de la guarnición del continente. Su respiro fue breve. Las nieves estaban frecuentadas no sólo por los invasores Drukhari, sino también por los cónclaves de autómatas de los Thousand Sons. Los Rubricae, vestidos de negro, así como de cian y oro del Planeta de Hechiceros, fundieron la nieve con una andanada tras otra de proyectiles inferno. El Lord Commissar Barthold Dorst, que era la espina dorsal espiritual de la compañía blindada, ordenó a sus tanques que cargaran, aplastando a varios de los autómatas en el proceso. No obstante, hasta los tanques Leman Russ se acabaron derritiendo bajo el fuego mágico y



sólo un puñado de ellos consiguió llegar a las minas glaciares.

Los gobernantes de Mortwald, sumidos en un estado de gran ansiedad por los rumores de un brote de Viruela Geller en las fronteras septentrionales de su codiciada masa de tierra, se encerraron en sus fortalezas, pero no antes de emitir la orden de que se incautaran todos los alimentos y agua esterilizados disponibles para guardarlos con ellos. En el transcurso de los siguientes meses, sangraron a los trabajadores de Mortwald, reclamando mucho más sustento de lo que podían consumir, incluso si cada uno de ellos viviera hasta los mil años. La noticia de este comportamiento reprensible llegó a los demagogos y predicadores de la población trabajadora, y en menos de una semana estalló una insurrección en las afueras del continente que no tenía nada que ver con los cultos xenos o la demagogia del Chaos.

Las ondas de voz y las redes de comunicación del esfuerzo bélico imperial, que ya eran estáticas e inconstantes por la funesta influencia de la Gran Fisura, eran atormentadas por susurros que detallaban mil atrocidades por venir. A veces, el susurro de las voces crecía hasta convertirse en un chillido horrible y ensordecedor que destrozaba los nervios de quienes lo escuchaban. Con el tiempo, la barrera auditiva afectó cada vez más a los defensores del Astra Militarum de Vigilus (finalmente, muchos regimientos dejaron de usar su vox de largo alcance). Con el colapso de las líneas de comunicación obstaculizando aún más la cohesión del esfuerzo de guerra en el planeta, el Senado de Vigilus se vio obligado a difundir sus activos cada vez más escasos. El maltratado mundo había sido llevado al punto de ruptura.

Y lo peor estaba por venir.





14.782 Post - La Hueste raptorial desciende

En alas de fuego, las partidas de guerra Raptor que siguieron al Heraldo del Apocalipsis descendieron de las vastas naves del Chaos en el lado oscuro del planeta. Se ocultaron en las nubes, y desde allí atacaron los eslabones superiores de las colmenallanas de Vigilus. Llegaron a miles, y las estelas de sus propulsores de salto salpicaron los cielos hasta que el aire de la noche parecía un nido de gusanos retorciéndose. Dinastías aristocráticas enteras fueron erradicadas de la noche a la mañana cuando los Raptors cayeron sobre los líderes y aspirantes a gobernantes de cada continente, con el objetivo de desestabilizar el planeta hasta el punto de no recuperarse antes de que su señor Abaddon the Despoiler llegase para reclamarlo como suyo.

14.912 Post - Guerra entre las torres

En los niveles más altos de las torrecolmenas que aún se levantan sobre las turbulentas ciudades de Vigilus, los especialistas en ataque cuerpo a cuerpo de los Necropolis Hawks, la Ravenwing y los Ultramarines se unieron para luchar contra los invasores del Chaos que plagaban las torres superiores. Cada hora, cadáveres cubiertos de ceramita caían en picado desde los cielos para chocar contra las viviendas y los frentes de guerra de los mortales terrestres que se encontraban debajo. Con los invasores Orks avanzando en las afueras de las ciudades, los Genestealer Cultist atacando desde abajo, y los Raptors del Chaos atacando desde arriba, una cosa quedó clara: ningún lugar era seguro.

FUERZAS DEL IMPERIUM

En las primeras fases de la guerra, las fuerzas estacionadas en el planeta formaron una sección transversal de los defensores del Imperium. Los más numerosos de ellos fueron los soldados del Astra Militarum, aunque la presencia de las Adepta Sororitas y la llegada del Adeptus Astartes tuvieron un impacto vital.

Colectivamente, los soldados humanos no mejorados que defendían Vigilus eran conocidos como el Imperium Vigilant. Con tantas fuerzas militares que viajaron a través de las estrellas hasta el planeta estratégicamente vital, esta hermandad incluyó de todo, desde reclutas hasta curtidas Adepta Sororitas.

En general, los recursos militares de cada continente sólo se desplazaron a otras aglomeraciones urbanas para distribuir suministros vitales. Los gobernantes de cada colmena guardaban celosamente a los batallones y regimientos en su defensa, aunque lo hicieran por orgullo y no por prudencia. Con los campos de fuerza Bastión protegiendo sus activos, la fuerza militar asignada a cada área de Vigilus se veía simplemente como una indicación de estatus y no como una solución pragmática a las teóricas invasiones.

Este exceso de confianza estaba presente sobre todo en Lucienne Agamemnus y el Pontifex Galluck, que estaban tan volcados en sus propias luchas de poder que tenían poco tiempo para dedicarse a proteger el planeta de algún peligro hipotético procedente del exterior, ni siquiera de las masas oprimidas, a quienes veían más como ovejas y ganado que como ciudadanos vivos con cuya lealtad no siempre se podía contar.

La incapacidad de la aristocracia para advertir las amenazas constantes de los alienígenas, los herejes y los mutantes, el peligro real que planteaban, enfrentó a muchos comandantes del Astra Militarum asignados a la defensa de cada colmenallana, pero a menos que dejaran el planeta, poco podían hacer al respecto. En su lugar, cuidaron de las defensas de cada colmenallana lo mejor que pudieron, asegurándose de que sus hombres estuvieran familiarizados con la geografía del planeta y aprendieran a lidiar con los frecuentes terremotos capaces de acabar con todos sus preparativos en cuestión de minutos. Una confederación de expertas mentes militares empezó a tomar forma en Vigilus, y los comandantes supremos de cada cuerpo militar se mantenían en contacto con varios de sus colegas para que el Astra Militarum tuviera una red de seguridad si los gobernantes políticos del planeta amenazaban el esfuerzo de guerra.

La llegada de la Noctis Aeterna hizo añicos esa larga red de cooperación y coordinación, convirtiéndola en algo irrecuperable. Con las comunicaciones interrumpidas en todas partes y la población sometida a ataques internos y externos, pronto se evidenció la verdad de la situación: Cada continente luchaba por sí mismo.



Marneus Augustus Calgar, de los Ultramarines, restableció una apariencia de orden en el esfuerzo bélico de Vigilus en las últimas fases de la guerra, aunque para muchas zonas ya era demasiado tarde.



El Fabricador Vosch del Adeptus Mechanicus dirigió la guerra como un ejercicio de logística. Su enfoque insensible sólo sirvió para atizar la mecha de combustión lenta de infinidad de revueltas.

IMPERIUM VIGILANTE

Dada la ubicación estratégica de Vigilus, el Astra Militarum estacionado allí era muy diferente, pues provenía de una docena de zonas de guerra. Aunque en los años previos a la manifestación de la Gran Fisura, los diferentes planes de cada regimiento a veces habían provocado conflictos entre ellos, se unieron en una causa común tras la invasión inicial de los Orks, y permanecieron al servicio del Imperium desde entonces.

Guardia Agamemnus de Hyperia
- Guardia Real Sonasthi....................8 regimientos
- Guardia Vigilante....................32 regimientos
- Vigilantes del Credo....................19 regimientos
- Dragones Demonstratus....................6 formaciones
- [illegible] Vyacine....................2 regimientos
- Rifles de Adamantio....................4 regimientos
- Guardia Dagmar....................8 regimientos
- Vanguardia Nord Lothan....................1 regimiento
- Vengadores Expadar....................2 regimientos
- [illegible] de Golohastus "Decapitadores"....................1 regimiento
- Compañías Exploradoras de Black Torus....................3 compañías

Adepta Sororitas
- Orden de Nuestra Señora Mártir....................11 preceptorías
- Orden de la Rosa Ensangrentada....................7 preceptorías
- Orden del Cáliz de Ébano....................3 preceptorías
- Orden del Sudario de Plata....................5 preceptorías

Elementos acorazados de Vigilus
- Mecánicos de Sondora....................4 regimientos blindados
- Blindados pesados de Cadia....................6 regimientos blindados
- [illegible] de Caza de Ustenora....................9 regimientos blindados
- Caballería de Hierro Kharbys....................4 regimientos blindados
- [illegible] de "Aplastadores" de Vostokh....................1 regimiento blindado

Grupo de Defensa de Oteck
- Guardia Vigilante....................12 regimientos
- Vigilantes del Credo....................7 regimientos
- Piqueros de la Guardia del Río de Utica....................2 regimientos
- Rifles de Palladion....................6 regimientos
- Jinetes de Tallarn....................4 regimientos de caballería
- Hábitos rojos de Miasma....................7 regimientos
- Mastines de la Hidroplanta de agua....................5 castellanías
- Vastadt I Expedrines....................3 grupos de saboteadores
- Voluntarios de Gharti....................7 regimientos
- Hombres de hierro de Tekarn....................2 falanges de hierro
- Granaderos de Vresh....................11 regimientos
- Bullgryn Auxilla de Anark Zeta....2 regimientos de brutos

Adepta Sororitas
- Orden de la Última Priora....................7 preceptorías
- Orden del Sudario de los Mártires....................3 preceptorías

Grupo de Recuperación Dirkden
- Guardia Vigilante Subterránea....................13 regimientos
- Puños de Sangre Dharan....................5 regimientos
- Abhuman Auxilia de Anark Zeta....................2 destacamentos
- Arrancacráneos de Kanak....................1 regimiento
- Guardias de Cthonol....................7 regimientos
- Hábitos rojos de Miasma....................3 regimientos

++Seguido del archivo Imp.vig/ págs.2/1-12

Participantes en la segunda y tercera fase del conflicto de Vigilus la "Guerra de Bestias" codificada en la lista de datos auxiliar Imp.Vig/ PGs3/13-119.

Guardia de Colmena Dontoria
- Guardia Vigilante....................8 regimientos
- Vigilantes del Credo....................3 regimientos
- Iron Guard de Mordia....................2 regimientos
- Jinetes Duros de Gantor....................3 regimientos de caballería
- Prefectos Indigan....................5 regimientos
- Lanceros Ezelti (8º)....................7 formaciones
- Tropas de los Desechos de Ocanan....................9 regimientos

Reserva de Mortwald
- Shock Troops de Cadia....................12 regimientos
- Jungle Fighters de Catachan....................4 regimientos
- Guardia Vigilante....................34 regimientos
- Vigilantes del Credo....................32 regimientos
- Nobles de Ventrilllian....................14 regimientos
- Guardia Real de Sonasthi....................15 regimientos

Contingente La Perdición de Kaelac
- Mastines de Tundra Truskan....................19 regimientos
- Jungle Fighters de Catachan....................2 regimientos
- Guerreros de hielo de Valhalla....................4 regimientos

Officio Assassinorum
- Imperial Assassins....................CLASIFICADO



Temperance Blaise, de la Orden de Nuestra Señora del Martirio, carece de sentido del humor y tiene muy mal genio, pero quienes la han visto luchar la tratan con gran respeto.



El inquebrantable Comandante Proctor Venedar de la Guardia Vigilante fue el líder del grupo de batalla del Astra Militarum Guardia Agamemnus de Hyperia.

FUERZAS DE LOS ORKS

Cada uno de los clanes, castas y subculturas Orks llegó a Vigilus de una forma u otra, y aunque al principio tardaron en coger el ritmo, se volvieron imparables en las últimas etapas de la guerra.

El Speedlord Krooldakka del Klan Zol Malvado lleva grabado el símbolo del sol en los vehículos de su Brigada Veloz.



Richgit Drukk pertenecía al Klan Luna Malvada. Tenía acceso a las piezas de chatarra de Drogzot.



Warhog y sus chikoz del Klan Hacha Zangrienta eran famosos por sus muchos Dakkajets y activos aéreos.



Todo el mundo teme a Mad Goff Murk (excepto su aliado Ragzakka).



El Klan Mordizko de Víbora de Vigilus, al mando de Ogrokk Bitespider, dirigía una peña de Kanijoz y squigs.

El Imperium, utilizando el respiro adquirido por sus campos de fuerza clase Bastión durante la primera fase de la Guerra de Bestias, hizo todo lo posible para identificar y registrar las diversas fuerzas de los pieles verdes que se habían abierto paso en el planeta. A pesar de que toda una armada de naves Orks descendió sobre Vigilus al comienzo del conflicto, sus fuerzas no estaban categorizadas. Sin embargo, los estrategas imperiales hicieron una estimación aproximada de los principales ejércitos Ork presentes a partir de datos acumulados por convoyes, naves de evacuación y de reconocimiento de órbita baja.

Siguiendo esta línea, esta información se combinó con la información de campo recopilada a partir de relatos de testigos oculares, capturas de imágenes de servo-cráneos y espías de las chabolas que operaban en las afueras de cada zona de guerra. Algunos de estos espías pudieron negociar acuerdos con mercenarios del Klan Hacha Zangrienta. Lo hicieron a expensas de muchas vidas imperiales, pero sus datos demostraron ser correctos cuando se compararon con los recogidos por los interrogadores que habían obtenido información de cautivos Orks que se jactaban acerca de quién acudiría pronto a vengarlos. Finalmente, el Consejo Aquilariano (y más tarde el Senado Vigilus) fue capaz de construir una imagen detallada del enemigo xenos al que se enfrentaban y asignar las prioridades de defensa apropiadas. Fue el primer paso en la eventual reconquista imperial de los desiertos.

Las fuerzas que invadieron las extensiones urbanas de Vigilus una vez que los campos de fuerza cayeron fueron de miles de millones. A través de la violencia total e impactante de sus asaltos, lograron arrasar enormes franjas de cada continente excepto La Perdición de Kaelac y Dirkden. Esta conquista la bautizaron "El Gran Zakeo" los señores de la guerra Ork que lideraron los asaltos devastadores de la ciudad. Mientras tanto, las flotas de vehículos xenos de alta velocidad y los activos de guerra motorizados circunnavegaron el planeta en busca de batalla, y atacaron las afueras de cada trecho urbano cuando los campos de fuerza cayeron. Estas hordas mecanizadas que escupían humo y causaban estragos en el planeta se conocían colectivamente como ¡Velociwaaagh!

Muchas de las llamadas Ciudades Chatarra que salpicaban los desiertos dieron forma a sus especialidades a partir de las instalaciones de su nave insignia, que era la nave más grande para realizar invasiones planetarias sin desintegrarse por el impacto.
Si una nave insignia transportaba talleres de Mekaniak y complejos de hangares donde se construían Andadorez Ork, la Ciudad de Chatarra resultante se convertía en un centro para los ejércitos de Deff Dreads, Morkanauts y Stompas. Si era una base para los Kultos de la Velozidad, se convirtió en una parada en boxes y un taller para el ¡Velociwaaagh!
A medida que el orden natural Ork se afirmaba, cada Ciudad Chatarra quedaba bajo el dominio de un único líder de guerra, a menudo un Mekániko o un Warboss.

"Durante un tiempo, loz kampoz de fuerza noz mantuvieron fuera de laz ciudadez y penzé que ezte planeta no iba a zer divertido. Dezde entonzes he konduzido mi karro por todo el planeta, gané una karrera de komefuegoz, perdí trez dedoz, y zaqueé una fortaleza llena de libroz. ¡Ké divertido!

- Drokk da Stabba, de las Hachaz Negraz

LAS HORDAS DE PIELES VERDES

[illegible]ación de ciudades fortaleza fuertemente defendidas, flotillas vertiginosas de vehículos y ejércitos de Andadorez gigantescos, respaldada [illegible]erables hordas de infantería Ork, demostró ser letal. Sólo los campos de fuerza clase Bastión daban una oportunidad a los defensores [illegible]s de tener una defensa fuerte: sin ellos, los territorios urbanos del planeta habrían quedado reducidos a cenizas en cuestión de meses.

FUERTE DAKKA

[illegible]as de Krooldakka

[illegible] Azalto Krooldakka.....*12 peñaz de Battlewagons*
[illegible] Velozidad de Ozgrog .....*54 peñaz de la velozidad*
[illegible] Velozidad del Jefe Narka.....*17 peñaz de la velozidad*
[illegible] de Azeite....................*7 peñaz de la velozidad*
[illegible]adorez Razkapielez.............*2 peñaz de la velozidad*

DERRAME DE TANKE

[illegible]as del Mekániko Gran Tanka

[illegible] Dreadnoughts................*56 andadorez klaze Dread*
[illegible] de Ezkupepiñoz.......*13 andadorez klaze Knight*
[illegible]adorez Puñorruina...*56 andadorez klaze Stompa*
[illegible] los Maloz de Tanka ...*5 andadorez klaze Gargant*
[illegible]oradorez de Huladakka..........................*53 tankez*
[illegible]neoz doble de Mekalok....*2 tankez superpezadoz*
[illegible] Kemakema..................*14 peñaz de la velozidad*

KRÁTER DE DROGZOT

[illegible]as del Mekániko Drogzot

[illegible]kos Stormboyz..........................*22 peñaz- horda*
[illegible]rápida..........................*17 peñaz de la velozidad*
[illegible] de Drogzot.. *12 peñaz*
[illegible]orez de Tankes Perforadorez...*53 tankez de batalla*
[illegible] Goff de Duffa ....*1 peña matamaz*

KOLMENAKANIJOZ

Fuerzas de Ogrokk Muerdearañaz

Squigs de Buglurk...............................*2 peñaz de Runtherds*
Tribus de Runherd de Olden..............*3 peñaz de Runtherds*
Granadaz de Malkanijo...........................*94 peñaz de grots*
La Tripulazión de Dropz..........................*63 peñaz de grots*
Rebeldez Gorrorrojo.................................*3 peñaz de grots*
Grandez Kañonez Ruidozoz ....*6 peñaz de artillería*
Los Grandez Kañonez de Evun ...*2 peñaz de macro-artillería*
La Eztampida Mordizko de Víbor.................*41 Squiggoths*
El Gran Lugz ....*12 Squiggoths gargantuescos*

ZIUDAMEKÁNIKOZ

Fuerzas del Mekániko Lugnatz

Chicoz Relámpago de Lugnatz ......*8 peñaz de Battlewagons*
La Tribu Machadora................................*33 peñaz peleonaz*
Perroz del Depózito de Chatarra...........*12 peñaz peleonaz*
Chikoz Reklutadoz del
Komandante Kommander Grokker..*12 peñaz mercenariaz*
Tankezuzioz de Grokker..................*2 peñaz mekanizadaz*
Kuerpoz Quemazieloz del Jefe Zellakráneoz........ *12 peñaz*
Remachadorez de Drokk.....................*1 peña de la velozidad*

++ Continúa en archivo xeno8.1 / pi / 43

Nota: una guía rudimentaria de la lingüística basada en los glifos Ork adjuntada al archivo 44-48, incompleta a partir de la publicación 34.22 post.

POZADO DE GORKO

Fuerzas del Mekániko Zogbag

Matonez de Zogbag....................*34 Grandez peñas de Meks*
Tripulazión Morkanauta de Mekkin ...*4 Andadorez klaze Kaballero*
Peña Gorkanauta de Dekkin...*17 Andadorez klaze Kaballero*
Peña Ruidoza de Zogbag ....*12 Andadorez klaze Stompa*
Gargantes Puñomekániko .... CLASIFICADO

EL ZENTRO DE LA RUEDA

Fuerzas del Mekániko Tankskrappa

Peña Temible Dezguazatankez ...*34 andadorez superpezadoz*
Peña del Mekániko Jefe de laz Ruedaz ....*2 peñaz de la velozidad*
Speedsta Kulto del Jefe......................*12 peñaz de la velozidad*
Squigs a toda paztilla de Murk ...*1 peña de la velozidad auxilia*
Brigada Blitz del Jefe Dekkit ....*1 peña de Battlewagon*
El Gran Gargante Gorkzilla..........*1 andador mega-gargante*

RAKKUK'S MEKMAZE

Fuerzas del Mekániko Rakkuk

Flota Lokoz de la
Velozidad de Rakkuk ....*44 peñaz de la velozidad*
Ezkuadrón de la Muette Nakkadakkn ..*31 peñaz de Flyboys*
Dakka-avionez Jabalí de guerra............*12 peñaz de Flyboys*
Peña Exploziva de Bokakieta ....*1 peña de la velozidad*
Chikoz de Choke del Jefe Shokk........*1 peña de la velozidad*
Chikoz de Kráneorrana ....*1 peña matamaz*

ZIUDAEZKORIA

Fuerzas del Goff Loko Murk

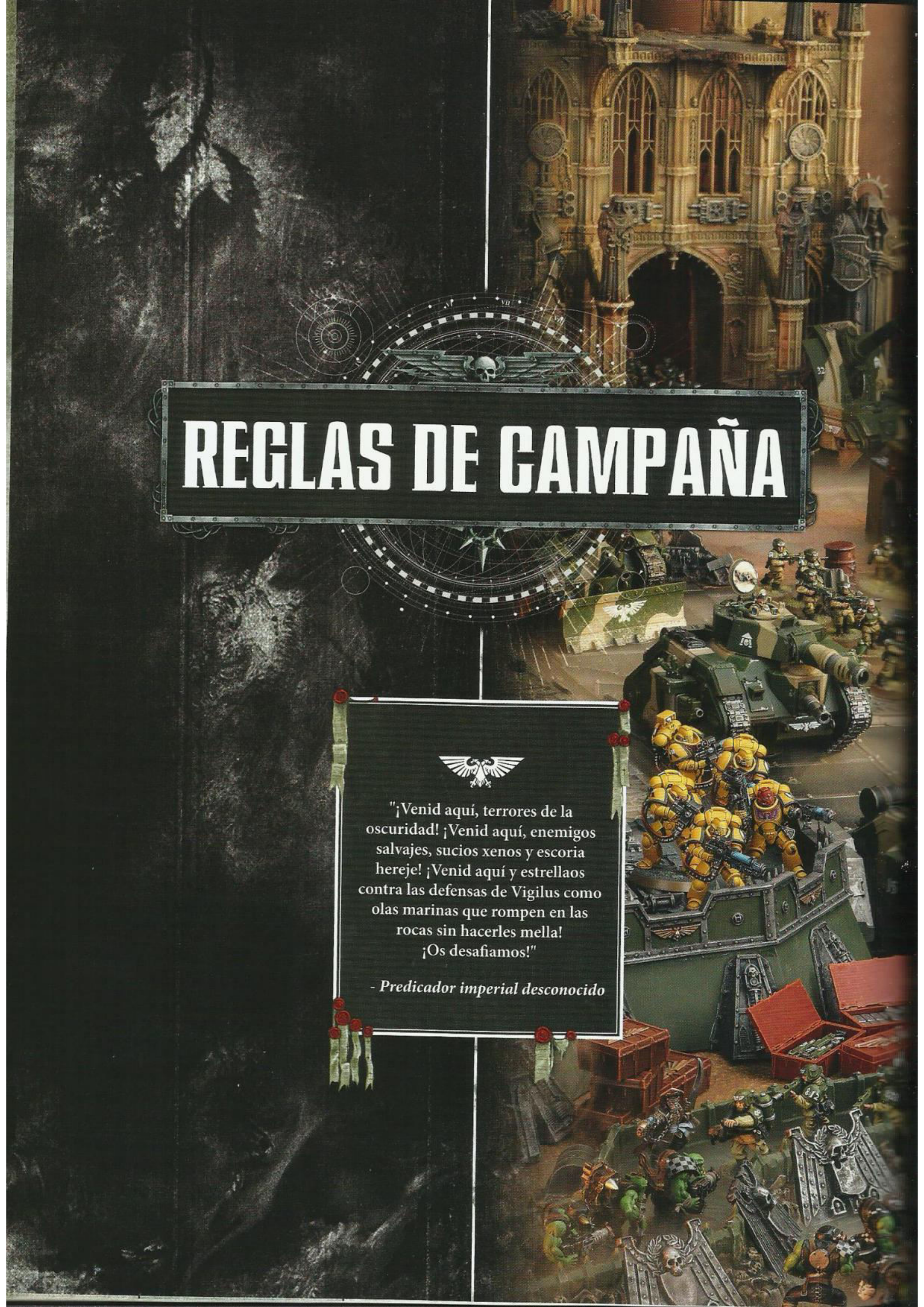
Aplaztadorez del Goff Pizamuerte.......................... *41 peñaz*
Loz Matonez Zilenziozoz .... *11 peñaz*
Loz Hachaz Negraz... *19 peñaz*
Loz Tiradorez Pezadoz... *8 peñaz*

HURAKÁN REKK

Fuerzas del Bad Mek Trapozrotoz

Loz Grandez Zakeadrez..........................*3 hordaz de Lootas*
Loz Piñoz de Nikki......................................*2 hordaz de grots*
Jinetez Remolinoz.................................. *2 hordaz de Lootas*
Gran Peña Achicharradora....................*3 hordaz de Burnaz*
Kemadorez de Krogzak.................................*1 peña matamaz*
El Piro-Mekániko Veloz......................*1 peña de la velozidad*
Loz Grandez Tipoz.................. *14 andadorez superpezadoz*





REGLAS DE CAMPAÑA

"¡Venid aquí, terrores de la oscuridad! ¡Venid aquí, enemigos salvajes, sucios xenos y escoria hereje! ¡Venid aquí y estrellaos contra las defensas de Vigilus como olas marinas que rompen en las rocas sin hacerles mella! ¡Os desafiamos!"

- Predicador imperial desconocido





CAMPAÑAS VIGILUS

Estas reglas de Campañas Vigilus te permiten dar vida en tu mesa de juego a la emocionante narrativa que se presenta en este libro. Las batallas ganadas y perdidas van cobrando importancia a medida que avanza la lucha por el control de Vigilius. No sólo podrás revivir los momentos climáticos del relato, sino también crear tus propias historias de gloria y derrota. ¿Lograrán tus fuerzas resistir desafiantes, o aplastarán Vigilus? En la era más oscura del planeta, su destino está en tus manos.

INTRODUCCIÓN

Unir tus partidas para que formen una campaña puede añadir toda una nueva dimensión a tus batallas de Warhammer 40,000. Si la idea de jugar una campaña te intimida, no te preocupes, pues en las páginas siguientes encontrarás todo lo necesario para organizar una campaña para ti y tus amigos ambientada en el devastado mundo de Vigilus.

Esta sección empieza detallando cómo organizar la campaña, cómo agrupar a los jugadores por equipos y cómo se otorgan los puntos de gloria (PG) de la campaña. En las páginas 56-61 encontrarás reglas para las tres fases diferentes de la Guerra de bestias. La intención es que los jugadores elijan la fase de la guerra que mejor cuadre con su colección de miniaturas Citadel o que les apetezca más jugar. Por último, en las páginas 62-63 encontrarás reglas adicionales para organizar campañas ambientadas en otros planetas del Imperium Nihilus.

La Campaña Vigilus es ideal tanto para nuevos jugadores como para veteranos. En lugar de tener una estructura rígida, da a los jugadores mucha libertad a la hora de crear ejércitos y de elegir misiones. Esto permite que la narrativa sea el foco central de las partidas. Los jugadores disfrutarán especialmente de una Campaña Vigilus si abrazan este espíritu narrativo, quizás basando su Señor de la guerra en un general presente en este libro, o inventando algún elemento de trasfondo que conecte a su ejército con la historia de este planeta asolado por la guerra.

"No se puede permitir que Vigilus caiga."

- Roboute Guilliman, Primarca elevado de los Ultramarines y Comandante supremo del Imperium

ORGANIZAR UNA CAMPAÑA

Lo primero que debes hacer para organizar una campaña es encontrar a otros jugadores que quieran tomar parte en ella. Una Campaña Vigilus está diseñada para tener entre 4 y 16 jugadores, divididos en equipos del mismo tamaño. Si tienes un número impar de jugadores, no te preocupes: más adelante en este texto encontrarás consejos para adaptar las reglas a grupos de jugadores impares.

Lo siguiente que debes hacer es decidir cuánto quieres que dure la campaña. Hemos descubierto que es mejor elegir jugar una campaña corta, de seis a ocho semanas de duración, para mantener continuamente implicados a todos los participantes – ¡después de todo, no hay nada que te impida empezar una nueva campaña inmediatamente después de haber terminado la que estabas jugando!

RONDAS DE CAMPAÑA

Una Campaña Vigilus se divide en varias rondas de campaña. Cada ronda sigue la narrativa de la guerra por Vigilus y representa algún evento importante en su línea temporal. Hay 6 rondas de campaña por cada fase de la Guerra de bestias y por tanto se recomienda que cada ronda de campaña dure una semana en una campaña de seis semanas.

Cada ronda de campaña tendrá reglas especiales que afectarán a las batallas que se jueguen mientras dure. También se indicará qué misiones otorgan puntos de gloria adicionales. Deberás decidir en cuántas batallas puede participar cada jugador durante una ronda de campaña.

Permitir que cada jugador dispute una o dos batallas por ronda de campaña asegura bastante igualdad; en el caso de las campañas con un número impar de jugadores, también puede hacerse que los equipos con menos jugadores participen en más batallas durante cada ronda de campaña, para compensar. Como alternativa, se puede dejar a los jugadores participar en tantas batallas como quieran, a fin de emular la naturaleza desesperada de una guerra en la que cada bando trata de lograr el mayor cantidad de victorias posible. Este método es tan frenético como divertido. Decidid entre todos qué es lo que se ajusta mejor al tipo de campaña que queréis jugar.

LIBRAR BATALLAS

Una vez que la campaña haya empezado, los jugadores serán libres de organizar y librar batallas cuando y como quieran. Pueden utilizar cualquier misión de Warhammer 40,000 que quieran, pero hay incentivos adicionales por usar las misiones y battlezones de este libro. Los jugadores pueden cambiar sus listas de ejército como quieran entre batallas. Tras cada partida, los jugadores consiguen puntos de gloria de la campaña según indica la tabla de abajo. Puede ser buena idea nominar a un jugador de la campaña para que se encargue de llevar la cuenta de los PG que logra cada equipo, o bien que cada equipo tenga un capitán que lleve la cuenta de los PG que logran él y sus compañeros.

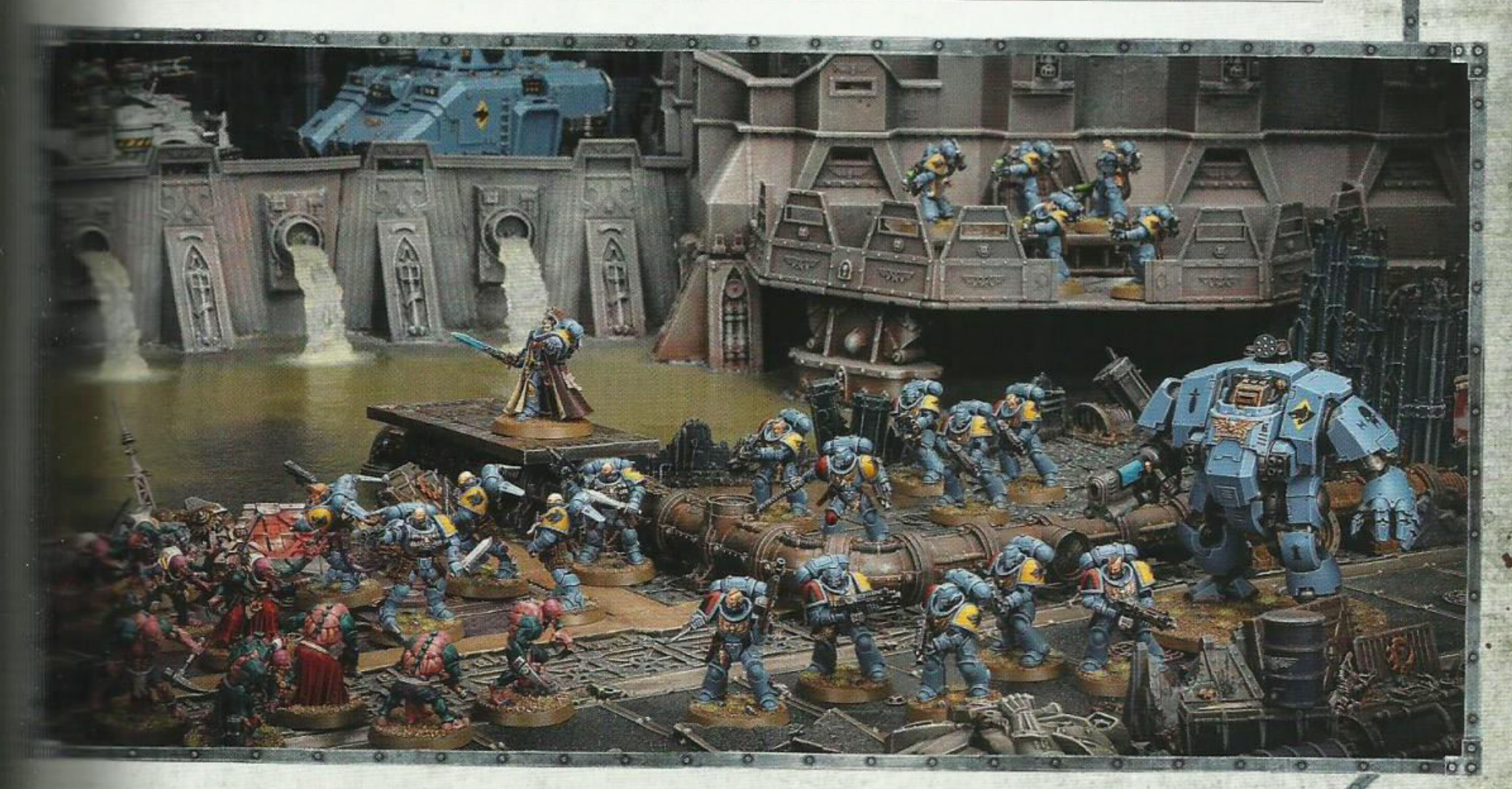
DECLARAR EL VENCEDOR

Una vez que todas las rondas de campaña hayan sido completadas, los puntos de gloria de la campaña logrados por cada jugador se cuentan y se anuncia quién ha sido el equipo ganador. Si queréis darle un final memorable, a la altura del evento, estaría bien que todos los jugadores os reunierais para anunciar el vencedor. Incluso podéis planificar la última ronda de batallas de modo que tenga lugar inmediatamente antes de cerrar la campaña, a fin de añadir más emoción a su desenlace.

Terminar una campaña es todo un logro, y no sólo los vencedores deberían celebrarlo. Por ejemplo, merece la pena llevar la cuenta del índice de victorias de cada jugador y anunciar quién es el que ha logrado más. También pueden tenerse en cuenta otros aspectos del Hobby, como por ejemplo quién ha presentado el "ejército más molón" y el "Señor de la guerra mejor pintado", o quien ha sido el "oponente más deportivo", según votación de todos los jugadores.

PUNTOS DE GLORIA DE LA CAMPAÑA

CONDICIÓN	PG DE LA CAMPAÑA CONSEGUIDOS
Ganar la batalla	**10 PG** para cada jugador vencedor
Usar una Battlezone Vigilus (págs. 90-95)	**2 PG** para cada jugador
Jugar una misión Vigilus Crisol de guerra (págs. 66-77)	**1 PG** para cada jugador
Jugar una misión Vigilus Ecos de guerra (págs. 78-89)	**3 PG** para cada jugador
Cumplir los criterios para obtener PG adicionales en cada ronda de campaña.	Consulta las páginas siguientes



PRIMERA FASE DE LA GUERRA DE BESTIAS

RONDA 1

1.192 POST: ATERRIZAJE

Una astronave Ork se estrella en los páramos de Vigilus.

1.197 POST: LOS ENGRANAJES SE DETIENEN

Los miembros del Consejo de Engranajes se enfangan en interminables discusiones sobre cuál es el modo más efectivo de hacer frente a las incursiones Orks.

1.462 POST: LA GARRA VERDE SE CIERRA

El Supremo Señor de la guerra Krooldakka reorganiza las hordas Ork e invade la colmenallana.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Pieles verdes enloquecidos. Suma 1" a los movimientos de Avance y Carga que lleven a cabo unidades **ORK**.

Resuelto pero arrogante. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades **IMPERIUM**. No obstante, si el ejército de un jugador es Veterano e incluye unidades de más de una de las siguientes facciones, debe restar 1 de su número total de Puntos de Mando: **ADEPTA SORORITAS, ADEPTUS MECHANICUS, ASTRA MILITARUM.**

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Arrollar las líneas** (pág. 70)
- **Recuperación de datos** (pág. 76)
- **Patrulla** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 2

1.580 POST: CONVOYS Y BATALLAS DE PERSECUCIÓN

Una nube de Lokoz de la velozidaz cae sobre los convoys blindados que transportan valiosos recursos por todo el planeta. El Astra Militarum responde, enviando a sus compañías de tanques a librar desesperadas batallas de persecución.

1.792 POST: LAS INCURSIONES DE LA CARNE

Atraídos como filo-tiburones hacia el agua ensangrentada, los Drukhari dan caza a los exploradores que han quedado aislados en Perdición de Kaelac, antes de aventurarse aún más en las fronteras sur para asaltar las colmenallanas Dirkden y Oteck.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Caza-tanques. Suma 1 a las tiradas para herir por ataques efectuados con **VEHÍCULOS** que tengan como blanco a **VEHÍCULOS** enemigos.

Dar caza a los débiles. Las unidades **DRUKHARI** que tengan la habilidad Poder del dolor tratan la ronda de batalla actual como si fuera 1 mayor de la que es en realidad para determinar qué bonificadores obtienen.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Convoy** (pág. 66)
- **Preservar lo ganado** (pág. 68)
- **Batalla de persecución** (pág. 74)

RONDA 3

1.823 POST: EL ASCENSO DE LOS PRÍNCIPES MENDIGOS

Un culto Genestealer que se había mantenido en la clandestinidad durante mucho tiempo se alza desde las profundidades de las colmenallanas del planeta, lanzándose por igual al ataque contra los defensores Imperiales y los invasores Orks.

1.909 POST: PLANES OCULTOS, ALMAS EGOISTAS

Las comunicaciones entre las colmenallanas quedan interrumpidas, pues cada una parece preocuparse únicamente de reforzar sus propias defensas.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Alzarse desde las sombras. Añade 1 a las tiradas para impactar de ataques a distancia realizados por unidades **GENESTEALER CULT** que tengan como blanco a la unidad enemiga más cercana.

Disonancia creciente. Las unidades **IMPERIUM** no pueden usar habilidades que afecten a la clave **IMPERIUM** (por ejemplo, la habilidad Vexila de los Custodes de un Vexilus Praetor).

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Decapitar a la serpiente** (pág. 84)
- **Preservar lo ganado** (pág. 68)
- **¡Emboscada!** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 4

1.918 POST: MUERTE DESDE DENTRO

Las fuerzas del Adeptus Mechanicus en Megaborealis luchan contra el alzamiento del culto Genestealer. El Delta Supurante, anegado de prometio, es incendiado en un esfuerzo por frenar y mantener en el exterior a las hordas Ork.

1.921 POST: UNA TORRE SE DERRUMBA EN MEGABOREALIS

El fuego a larga distancia de la artillería Ork destroza una torre en Megaborealis, y al derrumbarse su estructura rompe el perímetro del campo de energía y permite a los Orks invadir la colmenallana.

2.021 POST: LA OSCURIDAD

Vigilus cae en el caos a medida que llega la Noctis Aeterna, causando el fallo de sus campos de fuerza de la clase Bastión.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Enemigos jurados. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques que efectúen las unidades ADEPTUS MECHANICUS que tengan como blanco unidades GENESTEALER CULT, y suman 1 a las tiradas para impactar en ataques efectuados por unidades GENESTEALER CULT que tengan como blanco unidades ADEPTUS MECHANICUS.

Marea de anulación. Las unidades no pueden usar salvaciones invulnerables.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **El delta en llamas** (pág. 78)
- **Convoy** (pág. 66)
- **Arrollar las líneas** (pág. 70)

RONDA 5

2.029 POST: TENTATIVAS DE CONTRAATAQUE

Compañías mecanizadas del Astra Militarum ralentizan el avance del ¡Veloziwaaagh! a través de los páramos de Vigilus.

2.034 POST: EN CAMINO HACIA LA GUERRA

En ruta a Vigilus, contingentes de los Space Wolves y otros Capítulos dejan atrás planetas bajo ataque del Chaos.

2.230 POST: UNA ENFERMEDAD EN DONTORIA

En la colmenallana Dontoria, una nave hace un aterrizaje no autorizado, y de su interior emerge la Death Guard, que se abre camino a sangre y fuego hacia las entrañas de la colmena. En apenas una semana, la letal viruela Geller se ha extendido por toda la colmenallana.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Represalia instantánea. Repite las tiradas para herir de 1 en ataques efectuados por VEHÍCULOS ASTRA MILITARUM.

Contagio letal. Al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes de que empiece el primer turno, cada jugador tira 1D6 por cada una de sus unidades de INFANTERÍA que esté sobre el campo de batalla. Con un 1, resta 1 del atributo Resistencia de esa unidad. Las unidades NURGLE no se ven afectadas.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Batalla de persecución** (pág. 74)
- **Recuperación de datos** (pág. 76)
- **Ataque relámpago** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 6

2.672 POST: EL ATAQUE DEL ¡VELOZIWAAAGH!

El fuerte Hyperia-Dirkden es superado por el ¡Veloziwaaagh!, que utiliza una vanguardia de Shokkjump Dragstas a fin de abrir un túnel en el warp para que lo crucen centenares de vehículos.

3.084 POST: DESDE EL GUANTELETE

Imperial Knights refugiados llegan desde el cercano Dharrovar. Cada uno de ellos adopta una nueva identidad como Caballero Desarraigado y jura lealtad al Consejo Aquilariano antes de entrar en batalla.

3.345 POST: LAS GUERRAS DEL CONOCIMIENTO

A medida que Marneus Calgar se acerca al Sistema Vigilus, envía fuerzas de vanguardia para determinar qué planetas cercanos pueden ser aún salvados, y cuáles están más allá de toda redención.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Rodeado. Al inicio de la batalla, cada jugador recibe 1 Punto de Mando por cada Destacamento ORK de su ejército.

Juramento de lealtad. Resta 1 de la tirada de 2D6 para ver si se aplican Pesares a cualquier unidad IMPERIAL KNIGHT DESARRAIGADO al inicio del turno.

Guerra de desgaste. Todas las misiones usan las reglas de Asalto sostenido (pág. 65). Además, dichas reglas se aplican al defensor como si fuera el atacante, además de aplicarse al atacante de manera normal. Si la misión no lo especifica, las unidades deben desplegarse completamente a 6" o menos de uno de los bordes del tablero del jugador que las controla.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Arrollar las líneas** (pág. 70)
- **Preservar lo ganado** (pág. 68)
- **Ataque relámpago** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

SEGUNDA FASE DE LA GUERRA DE BESTIAS

RONDA 1

3.539 POST: UN ERROR FATAL

Los Aeldari de Saim-Hann aterrizan en la colmenallana Hyperia para eliminar a Vannadan y sus seguidores del Chaos. No obstante, se topan con una fuerza hostil cuando las tropas Imperiales los confunden con incursores Drukhari de Perdición de Kaelac.

3.645 POST: DESCIENDEN LOS ÁNGELES DE LA MUERTE

las fuerzas de asalto de los Space Marine caen sobre Vigilus. En cuestión de horas, se enfrentan a la amenaza Ork en varias zonas de guerra distintas.

4.049 POST: LLEGAN LOS ULTRAMARINES

La nave capitular de Marneus Calgar se coloca sobre la capital planetaria, Saint's Haven. El Consejo Aquilariano es disuelto y en su lugar se crea el Senado de Vigilus.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Mejorar las filas. Al inicio de la batalla, cada jugador recibe 1D3 Puntos de Mando adicionales. Tira por separado por cada jugador.

Liderazgo superior. Suma 1 al atributo de Liderazgo de las unidades IMPERIUM.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Descienden los ángeles de la muerte** (pág. 80)
- **Convoy** (pág. 66)
- **Picadora de carne** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 2

4.122 POST: LOS TENTÁCULOS SE EXTIENDEN

La Garra de la sierpe anhelante se alza en la colmenallana Oteck. Se envían equipos cazadores-asesinos de Skitarii para aplastar la revuelta y asegurar la Cuenca.

4.123 POST: CACERÍA EN LAS PROFUNDIDADES

Los Space Wolves dan caza a los híbridos Genestealer envenenando las aguas de la colmenallana Oteck. No obstante, la Deathwatch hace pruebas de pureza a la zona y la declara Condemnatus, poniéndola en cuarentena y agravando así el problema de escasez de agua del planeta.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Alzarse desde las sombras. Añade 1 a las tiradas para impactar de ataques a distancia realizados por unidades GENESTEALER CULT que elijan como blanco a la unidad enemiga más cercana.

Cebarse en los débiles. Las unidades DRUKHARI que tengan la habilidad Poder del dolor tratan la ronda de batalla actual como si fuera 1 mayor de la que es en realidad para determinar qué bonificadores obtienen.

Colmillo y garra. Suma 1 a las tiradas de carga para unidades de INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES si un jugador enemigo tiene unidades GENESTEALER CULT en su ejército.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Extracción** (pág. 72)
- **Preservar lo ganado** (pág. 68)
- **Patrulla** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 3

6.561 POST: VENGANZA DE SANGRE

El Spiritseer Qelanaris lidera a una hueste de wraiths a la capital de Vigilus, buscando venganza contra aquellos que mataron a sus hermanos de sangre.

7.230 POST: TERRIBLE HALLAZGO

En Nemendghast, una fuerza de ataque de Ultramarines de vanguardia descubre la factoría de carne de la Black Legion conocida como la Forja Infernus. Pese a verse ampliamente superados en número por los Daemonkin liderados por el Señor de la posesión Vorash Soulflayer, los Ultramarines lanzan una operación de sabotaje, destruyendo la forja corrupta. Su victoria, sin embargo, tiene un coste terrible; sólo el Librarian Maltis escapa del planeta para advertir a Calgar de la amenaza que acecha en el Sistema Vigilus, y registrar a sus hermanos de batalla como desaparecidos en combate.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Venganza por los muertos. Suma 1 a las tiradas para impactar de ataques efectuados con unidades <CRAFTWORLD> que tengan como blanco a unidades IMPERIUM.

Escasez de suministros. Al inicio de la batalla, cada jugador tira 1D6. Con un 1 o 2, dicho jugador debe restar 1D3 Puntos de Mando de su total.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Extracción** (pág. 72)
- **Recuperación de datos** (pág. 76)
- **¡Emboscada!** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 4

7.699 POST: EL MURO DE FUEGO DE DONTORIA

Los Iron Hands, los Necropolis Hawks y los Crimson Fists purgan a los mutantes infectados de la viruela Geller que asolan la colmenallana Dontoria y establecen un cordón alrededor de la zona. No obstante, al menos una nave espacial que transporta mutantes infectados ha partido ya del espaciopuerto principal de Dontoria Prime, en dirección a otras zonas de guerra del sistema.

7.930 POST: BOMBARDEOS ORK

Flotas de Blitza-bommers y Wazbom Blastajets son lanzadas desde la Kuevamek de Rakkuk y causan el terror en las colmenallanas y las líneas de suministros por igual. El Aeronautica Imperialis se enzarza en mortíferas batallas por la supremacía aérea.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Contagio letal. Al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes de que empiece el primer turno, cada jugador tira 1D6 por cada una de sus unidades de INFANTERÍA que esté sobre el campo de batalla. Con un 1, resta 1 del atributo Resistencia de esa unidad. Las unidades NURGLE no se ven afectadas.

Supremacía aérea. Suma 1 a las tiradas para impactar por ataques efectuados con unidades que tengan el rol de batalla Volador y que tomen como blanco a VEHÍCULOS enemigos.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Convoy** (pg 66)
- **Arrollar las líneas** (pág. 70)
- **Ataque relámpago** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 5

8.923 POST: CARRERA HACIA MANDEVILLE

El comerciante independiente Delarique du Languille se apresura a dar caza y destruir la *Carga ilustre*, una nave llena de infectados de la viruela Geller. Sin embargo, poco más tarde descubrirá que esa es sólo una de las siete naves infectadas que han despegado ese día.

9.356 POST: MANTENER LA ESPERANZA

Los Imperial Fists, bajo el mando del Captain Fane y acompañados de elementos de varios de sus Capítulos sucesores, llegan y refuerzan las líneas defensivas que rodean Mortwald.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Filas Imperiales reforzadas. Al inicio de la batalla, cada jugador con unidades IMPERIUM en su ejército recibe 1D3 Puntos de Mando adicionales. Tira por separado por cada jugador.

Guerra de desgaste. Todas las misiones usan las reglas de Asalto sostenido (pág. 65). Además, dichas reglas se aplican al defensor como si fuera el atacante, además de aplicarse al atacante de manera normal. Si la misión no lo especifica, las unidades deben desplegarse completamente a 6" o menos de uno de los bordes del tablero del jugador que las controla.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Arrollar las líneas** (pág. 70)
- **Recuperación de datos** (pág. 76)
- **Ataque relámpago** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 6

9.901 POST: CARGANDO HACIA LA LEYENDA

Knights Desarraigados se enfrentan contra Deff Dreads y Stompas, jurando arrasar las ciudades de chatarra de los Orks. Tienen un éxito espectacular en Charkotankez antes de que los Orks contraataquen. Negándose a cumplir las órdenes de reabastecerse, una lanza de Knights Desarraigados sigue enzarzada en la lucha hasta ser eliminada por dos peñaz de Stompas y una Brigada Veloz.

9.972 POST: AQUA METEORIS

Cultistas Genestealers toman los motores tractores de Megaborealis que atraen meteoritos de hielo desde la órbita baja para conseguir agua. Los glaciares de Perdición de Kaelac se convierten en la última fuente de agua disponible para las fuerzas Imperiales, y se desatan batallas devastadoras para asegurar su control…

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Batalla de Titanes. Suma 1 al atributo Ataques de las unidades TITÁNICO.

Gloria al Emperador de cuatro brazos. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades GENESTEALER CULT.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Carga a la desesperada** (pág. 82)
- **Convoy** (pág. 66)
- **Batalla de persecución** (pág. 74)

TERCERA FASE DE LA GUERRA DE BESTIAS

RONDA 1

12.000-13.000 POST: LA INVASIÓN SE INTENSIFICA

La Ravenwing y los White Scars lanzan asaltos contra las ciudades de chatarra de los Orks. Los pieles verdes se deleitan con la violencia desatada, que sólo consigue alimentar aún más su naturaleza belicosa.

12.034 POST: LOS CIELOS SE TORNAN NEGROS

Según diversos informes, los cielos en torno a la Gran Fisura se han oscurecido y los profetas psíquicos de Agamemnus aseguran que el Tarot del Emperador está mostrando las mismas cartas una y otra vez: La espada Daemon, cruzada con el Heraldo de la Oscuridad y el Caballero del Abismo.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Escalada de violencia. Si el ejército de un jugador incluye unidades ORK y el del otro jugador incluye unidades ADEPTUS ASTARTES, suma 1 al atributo Ataques de las unidades INFANTERÍA ORK así como de las unidades INFANTERÍA ADEPTUS ASTARTES.

Marea de anulación. Las unidades no pueden usar salvaciones invulnerables.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Arrollar las líneas** (pág. 70)
- **Preservar lo ganado** (pág. 68)
- **Sabotaje** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 2

13.153 POST: LA LANZA DE LUZ

Una lanza de luz es vista brevemente en los cielos nocturnos. Sólo los agentes de Tzeentch estacionados en Storvhal la reconocen como la primera señal de una invasión del Chaos que está llegando al Sistema Vigilus.

13.991 POST: AVISTAMIENTOS OSCUROS

Numerosos informes sobre criaturas de alas membranosas que sobrevuelan las más altas torres de las colmenallanas coinciden con historias que hablan de abducciones en los estratos superiores de la sociedad. Se envía a comandos del Astra Militarum a investigar las anomalías, pero ninguno de sus integrantes vuelve con vida.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Bendición psíquica. Rebaja el coste de carga warp de los poderes psíquicos en 1 (hasta un mínimo de 1).

Terror creciente. Resta 1 del atributo Liderazgo de las unidades IMPERIUM.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Patrulla** (reglamento de *Warhammer 40,000*)
- **Extracción** (pág. 72)
- **Rescate** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 3

14.023 POST: GUERRA SOBRE LAS NUBES

Oculto por la gruesa capa de polución que cubre los cielos de Vigilus, se abre otro frente de guerra. El Aeronautica Imperialis, que ya estaba librando numerosos combates contra voladores Orks, ahora además debe defender las colmenallanas de los ataques aerotransportados del Chaos.

14.010 POST: LA INFECCIÓN SE EXTIENDE

Los Iron Hands hacen lo que pueden por asegurar su cuarentena en Dontoria, y sus duras medidas al respecto causan que la población entre en pánico y se rebele. A medida que la plaga se extiende a Megaborealis y Mortwald, la Death Guard lanza una emboscada contra los Iron Hands, y los informes indican que lo hace acompañada de entidades daemónicas.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Contagio letal. Al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes de que empiece el primer turno, cada jugador tira 1D6 por cada una de sus unidades de INFANTERÍA que esté sobre el campo de batalla. Con un 1, resta 1 del atributo Resistencia de esa unidad. Las unidades NURGLE no se ven afectadas.

Supremacía aérea. Suma 1 a las tiradas para impactar por ataques efectuados con unidades que tengan el rol de batalla Volador y que tomen como blanco a VEHÍCULOS enemigos.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Brecha en la cuarentena** (pág. 86)
- **Batalla de persecución** (pág. 74)
- **¡Emboscada!** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 4

14.111 POST: DISPAROS EN LA VENTISCA

Siete compañías blindadas Imperiales se enfrentan en batallas desesperadas contra incursores Drukhari y Rubric Marines en el Perímetro Túndrico de Perdición de Kaelac.

14.193 POST: ACOPIO Y CODICIA

Los gobernantes de Mortwald almacenan toda la comida y bebida esterilizada que pueden reunir en sus fortalezas. Ofendidos por ellos, los demagogos y predicadores de la masa de obreros lideran una insurrección en las zonas periféricas del continente.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Caza-tanques. Suma 1 a las tiradas para herir por ataques efectuados con VEHÍCULOS que tomen como blanco a VEHÍCULOS enemigos.

Condiciones traicioneras. Al usar las reglas de Battlezone: Ventisca túndrica (pág. 91), resta 1 (hasta un mínimo de 1) de las tiradas en la tabla de Ventiscas de nieve.

Recursos almacenados. Cada jugador recibe 1 Punto de Mando adicional por cada Destacamento ASTRA MILITARUM de su ejército, siempre y cuando no hayan miniaturas ADEPTUS MINISTORUM en su ejército.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Preservar lo ganado** (pág. 68)
- **Convoy** (pág. 66)
- **Arrollar las líneas** (pág. 70)

RONDA 5

14.202 POST: DIRKDEN ABANDONADO

Marneus Calgar ordena la retirada de las fuerzas Imperiales de Dirkden, dejando a su suerte a los defensores contaminados por los xenos que infestan la colmenallana para que combatan contra los Orks invasores que también intentan conquistarla. Las Adepta Sororitas de la colmenallana Hyperia reciben refuerzos.

14.488 POST: EL ASCENSO PIROCLÁSTICO

Los cultos adoradores de volcanes de Storvhal se alzan y rápidamente conquistan una docena de localizaciones críticas. En muchas ciudades alzadas en rebelión, ondean bien alto los estandartes de Tzeentch. Todos los intentos de restaurar el orden por parte del Culto Mechanicus fracasan rápidamente.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Consolidación del poder. Al inicio de la batalla, si el defensor tiene unidades IMPERIUM en su ejército, recibe 1D3 Puntos de Mando adicionales.

Gloria al Emperador de cuatro brazos. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades GENESTEALER CULT.

¡A zakear, chavalez! Mejora en 1 el atributo Salvación de los VEHÍCULOS ORK (p.ej., 4+ se convierte en 3+).

El Señor de la Transformación. Si un jugador tiene un PSÍQUICO DE TZEENTCH en su ejército, tira 1D6 cada vez que dicho jugador use una Estratagema. Con un 6, recupera los Puntos de Mando invertidos en esa Estratagema.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Extracción** (pág. 72)
- **Recuperación de datos** (pág. 76)
- **Ataque relámpago** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

RONDA 6

14.782 POST: EL DESCENSO DE LA HUESTE DE RAPTORS

Liderados por el Heraldo del Apocalipsis, bandas de Raptors descienden sobre los edificios superiores de las colmenallanas de Vigilus y atacan a miles. En sólo una noche, dinastías aristocráticas enteras son erradicadas en una oleada de sangrientos asesinatos.

14.912 POST: GUERRA SIN FIN

Las fuerzas de ataque de Necropolis Hawks, Ravenwing y Ultramarines hacen frente a las fuerzas del Chaos en las torres más altas de cada colmenallana. Mientras tanto, las hordas de Orks asolan las afueras de las ciudades y los cultos Genestealers siguen golpeando desde las sombras.

El destino de Vigilus pende de un hilo.

REGLAS ESPECIALES

En esta ronda de campaña se aplican las siguientes reglas especiales:

Mejorar las filas. Al inicio de la batalla, cada jugador recibe 1D3 Puntos de Mando adicionales. Tira por separado por cada jugador.

Guerra de desgaste. Todas las misiones usan las reglas de Asalto sostenido (pág. 65). Además, dichas reglas se aplican al defensor como si fuera el atacante, además de aplicarse al atacante de manera normal. Si la misión no lo especifica, las unidades deben desplegarse completamente a 6" o menos de uno de los bordes del tablero del jugador que las controla.

PG ADICIONALES

Los jugadores ganan 5 PG adicionales cada vez que participan en una de las siguientes misiones:

- **Masacre en las torres** (pág. 88)
- **Preservar lo ganado** (pág. 68)
- **¡Emboscada!** (reglamento de *Warhammer 40,000*)

CAMPAÑAS EN EL DARK IMPERIUM

Por todo el Imperium Nihilus hay planetas asolados por el terror, aislados, cuyas menguadas fuerzas defensivas se aprestan a plantar una última resistencia contra hordas daemónicas inacabables, o contraatacan a la desesperada para expulsar a la amenaza xenos. Por cada mundo que el Imperium recupera, otro cae en las tinieblas.

INTRODUCCIÓN

En esta sección encontrarás la tabla de eventos de Nihilus. Se trata de una capa adicional de reglas que puedes añadir a cualquier ronda de campaña que juegues en una Campaña Vigilus. Como alternativa, puedes usar estas reglas para crear una campaña en otro planeta o subsistema dentro del Imperium Nihilus. Este tipo de campaña se conoce como Campaña Imperium Oscuro.

PREPARAR LA CAMPAÑA

Al preparar una Campaña Imperium Oscuro, sigue las guías de las páginas 54-55. En lugar de elegir una fase de la Guerra de bestias en la que ambientar dicha campaña, puedes usar la Tabla de eventos de Nihilus de la página siguiente para determinar los efectos de cada ronda de campaña. Hay tres métodos para hacer esto, que se describen a continuación:

El flujo caótico

El primer método consiste en generar de manera aleatoria las reglas de cada ronda de campaña. Para ello, tira 1D6 y 1D3 y consulta la Tabla de eventos de Nihilus a fin de determinar el evento y las reglas especiales que cabe aplicar en esa ronda de campaña. Para mayor emoción, generad el evento al inicio de cada nueva ronda de campaña, de modo que los jugadores no sepan de antemano que rumbo tomarán las cosas.

El arquitecto del destino

Para usar este método, un miembro del grupo de juego deberá ser el encargado de elegir el evento y las reglas especiales que tendrán lugar en cada ronda de campaña. Ese jugador debe ser lo más imparcial posible y no elegir resultados que otorguen ventaja a su equipo. Este método es genial si a tu grupo de juego le interesa especialmente la narrativa de la campaña. El jugador que dicta los eventos puede basarse en escenas de gloria o heroismo que hayan tenido lugar en las batallas de anteriores rondas de la campaña, y puede incluso escribir el resultado en forma de relato narrativo continuado que puedan leer todos los participantes.

El botín del vencedor

El último método consiste en permitir al equipo que ha obtenido más puntos de gloria en la anterior ronda de campaña elegir el evento que tendrá lugar en la siguiente ronda, (generad aleatoriamente el evento de la primera ronda de campaña). Esto añade aún más tensión a la campaña, pues el equipo que decida cada evento sí que podrá elegir uno que beneficie a sus fuerzas o perjudique a las enemigas.

Quizás quieras darle la vuelta a esta idea y hacer que el equipo con menos puntos de gloria elija el evento para la siguiente ronda, o hacer una tirada de desempate entre el equipo que va primero y el que va último para determinar quién decide.

"Esta guerra, con toda su devastación, no es más que una overtura. ¿No lo veis en las estrellas? Preparaos, amigos, porque el crescendo aún está por llegar."

- Marneus Calgar

TABLA DE EVENTOS DE NIHILUS

1D6	1D3	EVENTO	REGLA ESPECIAL
1	1	*La Gran Fisura está envuelta en una oscuridad impenetrable. Los campos de energía parpadean en medio de lluvias de chispas y las barreras mágicas se desvanecen como el humo.*	**Marea de anulación.** Las unidades no pueden usar salvaciones invulnerables.
	2	*La energía del warp incendia los cielos y los psíquicos sienten cómo les bañan las crecientes oleadas del empíreo.*	**Subidón de warp.** Suma 1 a los chequeos psíquicos y los chequeos de Rechazar a la bruja. Además, suma 1 al número de heridas mortales que sufre una miniatura por Peligros del warp.
	3	*Las oleadas de energía empírica cubren el planeta, imbuyendo con un gran poder a los psíquicos de los ejércitos enfrentados.*	**Bendición psíquica.** Rebaja el coste de carga warp de los poderes psíquicos en 1 (hasta un mínimo de 1).
2	1	*El teatro de la guerra se desploma hasta temperaturas bajo cero cuando un feroz invierno llena súbitamente grandes regiones con hielo y ventiscas.*	**Invierno eterno.** Todas las batallas deben usar las reglas de la Battlezone: Ventisca túndrica (pág. 91).
	2	*Poderosos vientos generan enormes torbellinos de polvo que recorren el planeta, tragándose todo lo que encuentran a su paso.*	**Tormentas de polvo gargantuescas.** Todas las batallas deben usar las reglas de la Battlezone: Páramo de tormenta de polvo (pág. 90).
	3	*El suelo tiembla y se quiebra mientras el planeta se estremece con violentos movimientos tectónicos.*	**Temblores sísmicos.** Todas las batallas deben usar las reglas de la Battlezone: Terremoto bélico (pág. 92).
3	1	*Este paso de la guerra se caracteriza por las letales batallas de tanques que rugen por todo el planeta.*	**Caza-tanques.** Suma 1 a las tiradas para herir por ataques efectuados con VEHÍCULOS que tomen como blanco a VEHÍCULOS enemigos.
	2	*Todos los bandos luchan por el control de los cielos, y los duelos aéreos desesperados se suceden en cada batalla.*	**Supremacía aérea.** Suma 1 a las tiradas para impactar por ataques efectuados con unidades que tengan el rol de batalla Volador y que tomen como blanco a VEHÍCULOS enemigos.
	3	*El control de la superficie del planeta es crítico, y cada bando reclama que su artillería situada en órbita baja abra fuego para apoyar a las tropas de tierra.*	**Bombardeos orbitales.** Todas las misiones usan las reglas de Bombardeo preliminar (pág. 64). Además, dichas reglas se aplican al defensor como si fuera el atacante, además de aplicarse al atacante de manera normal.
4	1	*Los bandos enfrentados se sienten impelidos a destruirse mutuamente debido al odio sin ambages que ha ido creciendo entre ellos.*	**Odio amargo.** Suma 1 a las tiradas para impactar con ataques de disparo.
	2	*La escalada de violencia se cobra un alto precio en bajas por ambos bandos, y los conflictos cuerpo a cuerpo se vuelven especialmente brutales.*	**Frenesí de batalla.** Suma 1 al atributo Ataques de todas las unidades.
	3	*A medida que el conflicto se alarga, todas las fuerzas implicadas sienten el desgaste de la guerra constante.*	**Determinación vacilante.** Resta 1 del atributo Liderazgo de todas las miniaturas.
5	1	*Tras una batalla espacial cataclísmica, restos fracturados de naves caen al planeta en una lluvia de fuego y metal fundido.*	**Basura orbital.** Cada jugador tira 3D6 al inicio de cada uno de sus turnos. Por cada 6 que obtenga, puede elegir una unidad enemiga diferente; dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales.
	2	*El planeta es barrido por torrentes de lluvia corrosiva, dificultando las evoluciones de todas las fuerzas que están a campo abierto.*	**Lluvia ácida.** Tira 1D6 al inicio de cada ronda de batalla. Con un 1, 2 o 3 resta 1 de las tiradas para impactar que se hagan por ataques de disparo durante esa ronda de batalla, y resta 1 de las tiradas de Avance y carga que se efectúen durante esa ronda de batalla.
	3	*Un estallido de virus se extiende entre la población del planeta, causando estragos en todos los bandos en combate.*	**Contagio letal.** Al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes de que empiece el primer turno, cada jugador tira 1D6 por cada una de sus unidades de INFANTERÍA que esté sobre el campo de batalla. Con un 1, resta 1 del atributo Resistencia de esa unidad. Las unidades NURGLE no se ven afectadas.
6	1	*En este deprimente e inacabable conflicto, la carencia de suministros puede suponer la diferencia entre la victoria y la derrota.*	**Escasez de suministros.** Al inicio de la batalla, cada jugador tira 1D6. Con un 1 o 2, dicho jugador debe restar 1D3 Puntos de Mando de su total.
	2	*Los eventos en este planeta tienen un efecto crítico en la guerra global por todo el sistema, y todos los bandos implicados se ven obligados a redirigir tropas y recursos hacia él para mantener el esfuerzo bélico.*	**Mejorar las filas.** Al inicio de la batalla, cada jugador recibe 1D3 Puntos de Mando adicionales. Tira por separado por cada jugador.
	3	*¡Hay que asegurar la victoria, cueste lo que cueste! Cada bando del conflicto envía legiones de tropas a la refriega sin preocuparse por si viven o mueren, siempre y cuando le permitan ganar alguna ventaja.*	**Guerra de desgaste.** Todas las misiones usan las reglas de Asaltó sostenido (pág. 65). Además, dichas reglas se aplican al defensor como si fuera el atacante, además de aplicarse al atacante de manera normal. Si la misión no lo especifica, las unidades deben desplegarse completamente a 6" o menos de uno de los bordes del tablero del jugador que las controla.

MISIONES DE JUEGO NARRATIVO

Las misiones presentadas en este libro están diseñadas para que puedas jugar partidas narrativas basadas en algunos de los eventos que tuvieron lugar durante la Guerra de Bestias en Vigilus. Estas misiones también son ideales para jugar partidas ambientadas en cualquier planeta arrasado del Imperium Nihilus.

En las siguientes páginas encontrarás doce nuevas misiones narrativas inspiradas por los eventos descritos en este libro. Las primeras seis misiones Crisol de guerra están diseñadas para representar algunos de los desafíos a los que suelen enfrentarse los ejércitos en conflicto en Vigilus, así como en todo el Imperium Nihilus, desde un convoy de vehículos cargados con suministros esenciales asaltado por un enemigo oportunista, hasta una fuerza que avanza por las líneas enemigas tratando de alcanzar su punto de extracción. Las últimas seis misiones Ecos de guerra recrean eventos específicos de la historia de Vigilus, desde la historia de la victoria del Adeptus Mechanicus en el Delta Supurante hasta la última carga de los Dharrovar Knights.

Estas misiones pueden jugarse por separado o como parte de una campaña Vigilus o Dark Imperium, tal como se describe en las páginas 52-63. Para jugar misiones individuales, puedes, o bien elegir la misión que quieras, o bien generarla aleatoriamente en las siguientes tablas:

CRISOL DE GUERRA

1D6	MISIÓN
1	Convoy (pág. 66)
2	Preservar lo ganado (pág. 68)
3	Arrollar las líneas (pág. 70)
4	Extracción (pág. 72)
5	Batalla de persecución (pág. 74)
6	Recuperación de datos (pág. 76)

ECOS DE GUERRA

1D6	MISIÓN
1	El delta en llamas (pág. 78)
2	Descienden los ángeles de la muerte (pág. 80)
3	Carga a la desesperada (pág. 82)
4	Decapitar a la serpiente (pág. 84)
5	Brecha en la cuarentena (pág. 86)
6	Masacre en las torres (pág. 88)

REGLAS ESPECIALES DE MISIÓN

Estas misiones emplean una o más reglas especiales para representar las diversas tácticas y estrategias de los atacantes y los defensores. Las reglas especiales de misión más detalladas se explican aquí y las misiones solamente hacen mención a ellas.

INCURSIÓN AL AMANECER

Los comandantes astutos suelen atacar al amparo de la oscuridad para que el enemigo no prevea su avance.

Si en la misión se utiliza Incursión al amanecer, ambos jugadores restan 1 a todas las tiradas para impactar en la fase de disparo durante la primera ronda de batalla.

BOMBARDEO PRELIMINAR

El preparativo más usual de una ofensiva a gran escala es un intenso bombardeo para allanar el terreno.

Si en la misión se utiliza Bombardeo preliminar, al inicio de la primera ronda de batalla, antes de que empiece el primer turno, el atacante tira un dado por cada unidad enemiga sobre el campo de batalla (no se tira por las unidades embarcadas en **TRANSPORTES**); con un 6, el Bombardeo preliminar impacta en la unidad en cuestión, que sufre 1D6 heridas mortales. Las unidades de **INFANTERÍA** en las que impacte el Bombardeo preliminar pueden arrojarse cuerpo a tierra antes de encajar el daño; si lo hacen sólo sufren 1D3 heridas mortales, aunque no podrán llevar a cabo ninguna acción durante su primer turno.

DURACIÓN ALEATORIA DE LA BATALLA

La guerra raras veces es predecible y el tiempo disponible para lograr los objetivos siempre es incierto.

Si en la misión se utiliza Duración aleatoria de la batalla, al final de la ronda de batalla 5, quien jugó el primer turno tira 1D6; con 3+ la partida continúa, de lo contrario la partida finaliza. Al final de la ronda de batalla 6, quien jugó el segundo turno tira 1D6; esta vez la partida continúa con 4+, de lo contrario la partida finaliza. La batalla finaliza automáticamente al final de ronda de batalla 7, o cuando uno de los ejércitos elimina a todos sus enemigos.

Reservas

Las reservas son tropas que no están en la línea de fuego cuando empieza la batalla, sino que aguardan para incorporarse como refuerzos.

Si en la misión se utilizan Reservas, ésta especificará qué unidades del ejército pueden empezar la partida en la Reserva; no despliegan con el resto del ejército.

Normalmente la misión indica cuándo llegan al campo de batalla las unidades de la Reserva (suele ser al final de una fase de movimiento concreta). Si la misión no especifica cuándo llegan las unidades, tira un dado por cada unidad al final de tu segunda y subsiguientes fases de movimiento, esto se llama tirada de Reservas; con 3+ la unidad en cuestión llega de la Reserva. Ten en cuenta que si una unidad de la Reserva está embarcada en un **Transporte**, llegará cuando éste lo haga y no por separado (es decir, si debes tirar, haz una única tirada por el transporte y las unidades embarcadas en él).

La misión especificará cómo y dónde situar las unidades que llegan de la Reserva, por lo general a corta distancia de un borde específico del campo de batalla.



Centinelas

Muchos comandantes utilizan centinelas para vigilar localizaciones vitales y dar la alarma si detectan intrusos.

Si tu misión utiliza Centinelas, el defensor necesitará una unidad adicional para que actúe como dichos Centinelas. A menos que se indique otra cosa, esta unidad debería tener el Rol de batalla Tropas, estar compuesta por 10 miniaturas y tener una Potencia de unidad de 10 o menos. La Potencia de unidad de los Centinelas queda excluída al calcular la Potencia del ejército.

Las reglas de misión indicarán dónde se despliegan los Centinelas, pero hay que aclarar que cada Centinela se mueve y actúa como una unidad individual durante toda la batalla. Al inicio de la fase de movimiento del defensor, ambos jugadores tiran 1D6 por cada miniatura Centinela, en el orden que decida el defensor. El jugador que obtenga la tirada más alta puede mover la miniatura a la distancia indicada por la tirada, en cualquier dirección (un Centinela no puede Avanzar como parte de este movimiento). En caso de empate, el Centinela no se mueve esa fase.

Al inicio de la batalla, reina el silencio y nadie ha dado la alarma, que salta si sucede cualquiera de lo siguiente:

- Una miniatura del ejército del atacante dispara un arma a distancia o manifiesta un poder psíquico.
- Una miniatura del ejército del atacante ataca a un Centinela en la fase de combate, pero no logra eliminarlo. Los Centinelas no pueden efectuar disparo defensivo hasta después de que salte la alarma.
- Una miniatura del ejército del atacante es detectada por un Centinela. Una miniatura es detectada si está dentro del alcance de visión de un Centinela al final de la fase de movimiento, independientemente de si la miniatura es visible para el Centinela o no. El alcance de visión de un Centinela depende de la Potencia de la unidad del atacante, tal como se detalla a continuación.

Potencia de unidad	Distancia de detección
5 o menos	3"
6-10	6"
11-19	9"
20 o más	12"

Si se da la alarma durante el turno del atacante, su turno termina una vez completada la acción de dar la alarma. Si se da la alarma durante el turno del defensor, éste inicia de inmediato un nuevo turno en el que por lo general se dedicará a desplegar fuerzas de refuerzo; esto se detallará en la propia misión. En cualquier caso, el defensor pasa a controlar totalmente las acciones de los Centinelas.

Asalto sostenido

Ocasionalmente, la superioridad numérica de un ejército puede llegar a ser apabullante.

Si en la misión se utiliza Asalto sostenido, cualquier unidad del atacante que sea destruida puede regresar a la batalla más adelante, para representar unos refuerzos casi ilimitados. Al final de cada fase de movimiento del atacante, tira un dado por cada una de sus unidades que haya sido destruida y suma 2 al resultado si la unidad tenía el rol en batalla Tropas; con 4+ despliégala de inmediato a 6" o menos de un borde del campo de batalla (la misión especificará cuál).

Además, el atacante también puede retirar del campo de batalla al final de su turno cualquier unidad que tenga una cuarta parte o menos de sus efectivos iniciales (o un cuarto o menos de sus heridas iniciales, en el caso de unidades de una sola miniatura). Esa unidad se considera destruida a todos los efectos, por lo que podrá regresar al juego del modo descrito anteriormente.

CRISOL DE GUERRA
CONVOY

En tiempos de guerra, las líneas vitales de suministro se convierten en frentes de batalla muy disputados. Los atacantes buscan destruir los convoyes del enemigo a fin de privarle de recursos, mientras que los defensores deben asegurarse de que su cargamento llegue sano y salvo para seguir alimentando el esfuerzo bélico.

LOS EJÉRCITOS

Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero si se trata de un ejército Veterano además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente). Una vez elegidos los ejércitos, los jugadores deberán decidir quién será el atacante y quién el defensor. Si la Potencia de uno de los ejércitos supera la de su oponente por un tercio o más, el jugador cuyo ejército tenga más Potencia deberá ser el defensor y su oponente deberá ser el atacante. De no ser así, los jugadores podrán hacer una tirada de desempate para decidirlo.

EL CONVOY

Para jugar esta misión, el defensor necesitará miniaturas adecuadas que representen el convoy. Puede nombrar como parte del convoy a cualesquiera de los **Vehículos** de su ejército que tengan individualmente una Potencia de unidad de 15 o menos para formar el convoy. Si los Vehículos nominados forman parte de una unidad de múltiles Vehículos, todos los Vehículos de esa unidad deben ser nominados. Los vehículos que tengan el Rol de batalla de Volador no pueden ser elegidos como parte del convoy. La potencia de unidad combinada del convoy debe ser menos de un tercio de la Potencia del ejército del atacante.

Durante la partida, las miniaturas del convoy no pueden intentar cargar.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea un campo de batalla usando el mapa de despliegue a pie de página y a continuación coloca la escenografía. Una carretera central atraviesa el tablero horizontalmente. El resto del campo de batalla está salpicado de edificios en ruinas y cráteres.

DESPLIEGUE

Una vez colocada la escenografía, el defensor despliega sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue. Las unidades del atacante se colocan en la Reserva (pág. 65); llegarán durante la batalla tal como se describe abajo.

PRIMER TURNO

El atacante tiene el primer turno.

RESERVAS DEL ATACANTE

El atacante puede hacer entrar en juego a cualquiera de sus unidades de la Reserva al final de cada una de sus fases de movimiento. Cuando una unidad llega desde la Reserva debe ser desplegada completamente a 12" o menos de cualquiera de los bordes del campo de batalla del atacante, y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:



1PM — BATIDORES

Estratagema del atacante

Esta fuerza se sitúa en una posición de flanqueo.

Usa esta Estratagema durante el despliegue. Elige una unidad de tu ejército. En lugar de colocarla en la Reserva, despliégala en el campo de batalla completamente a 12" o menos de cualquier borde del tablero y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

1PM — BENGALA DE SEÑALIZACIÓN

Estratagema del atacante

Una luz brillante ilumina al blanco, guiando hacia él los disparos de tus aliados.

Usa esta Estratagema después de que una de tus unidades logre un impacto contra una unidad enemiga en la fase de disparo. Hasta el final de esa fase, repite las tiradas para impactar de 1 en los ataques efectuados por las unidades de tu ejército que tomen como blanco a esa misma unidad enemiga.

2PM — CARGA DE FUSIÓN

Estratagema del atacante

Este dispositivo explosivo causa un daño masivo a los vehículos enemigos.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad **INFANTERÍA** de tu ejército a 1" o menos de un **VEHÍCULO** enemigo. Dicho **VEHÍCULO** sufre 1D6 heridas mortales. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por turno.

1PM — REPARACIONES DE CAMPO

Estratagema del defensor

Esta unidad realiza mantenimiento de emergencia en un vehículo dañado.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige un **VEHÍCULO** de tu ejército que esté a 1" o menos de una unidad **INFANTERÍA** amiga. Dicho **VEHÍCULO** recupera 1D6 heridas perdidas. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por turno.

2PM — CAMPO DE FUERZA TEMPORAL

Estratagema del defensor

Este campo protege a los vehículos del fuego enemigo, aunque sea brevemente.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de disparo. Hasta el final de dicha fase, resta 1 de las tiradas para impactar de ataques que tomen como blanco a unidades de tu convoy.

1PM — MANIOBRA DE RUPTURA

Estratagema del defensor

En un último y desesperado esfuerzo, el convoy rompe el contacto con el enemigo.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de movimiento. Tira 1D6 y suma el resultado al atributo Movimiento de todas las unidades de tu convoy hasta el final de esa fase. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

RUTA DE ESCAPE

Cualquier unidad del convoy puede salir a través del borde del campo de batalla marcado como "Ruta de escape" siempre que todas las miniaturas de esa unidad sean capaces de salir del tablero por ese borde en la misma fase. Las miniaturas que hagan esto se considerará que han escapado y serán retiradas del campo de batalla y ya no participarán en el resto de la partida.

DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla finaliza cuando no quedan miniaturas del convoy sobre el campo de batalla (ya sea porque han escapado o porque han sido destruidas).

CONCIDIONES DE VICTORIA

Al final de la batalla, suma la Potencia de todas las unidades del defensor que han escapado (ver Ruta de escape, anteriormente). Compara ese total con la Potencia que tenía originalmente el convoy (cuenta la Potencia completa de cada unidad, incluso si alguna de sus miniaturas fueron destruidas antes de que la unidad escapara). Si la Potencia combinada de las unidades que han escapado es igual o mayor que la mitad de la Potencia original del convoy, el defensor obtiene una victoria mayor. Si al menos una miniatura del convoy ha escapado pero el total es menos de la mitad que la Potencia original del convoy, el atacante obtiene una victoria menor. Cualquier otro resultado otorga una victoria mayor al atacante.

CRISOL DE GUERRA
PRESERVAR LO GANADO

Las ubicaciones estratégicas recién conquistadas son vulnerables a los contraataques, entre otras cosas porque el ejército derrotado está ansioso por recuperar lo perdido. Los vencedores apenas tienen tiempo de consolidar sus posiciones para resistir hasta que lleguen refuerzos en su ayuda.

LOS EJÉRCITOS
Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero si se trata de un ejército Veterano además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente). Una vez elegidos los ejércitos, los jugadores deberán decidir quién será el atacante y quién el defensor. Si la Potencia de uno de los ejércitos supera la de su oponente por un tercio o más, el jugador cuyo ejército tenga más Potencia deberá ser el defensor y su oponente deberá ser el atacante. De no ser así, los jugadores podrán hacer una tirada de desempate para decidirlo.

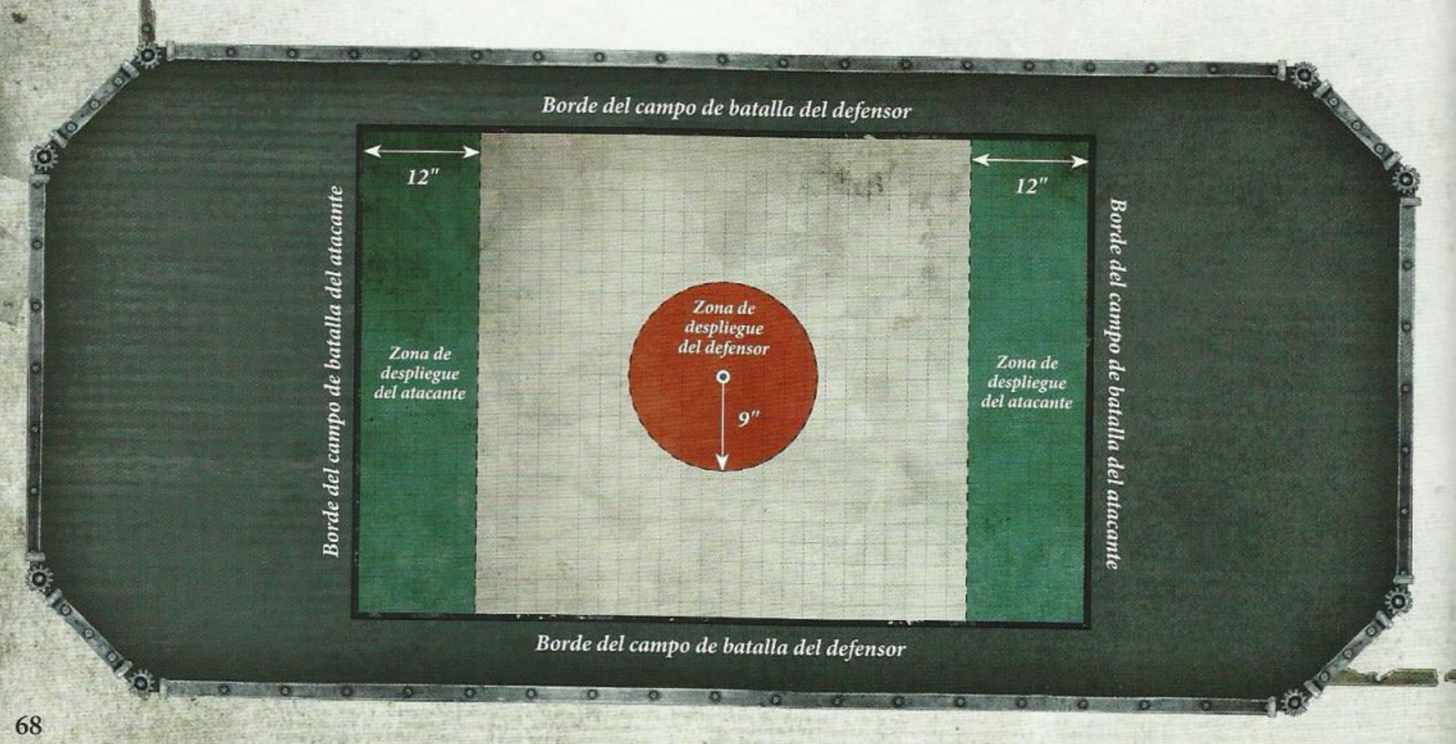
EL CAMPO DE BATALLA
Crea un campo de batalla usando el mapa de despliegue a pie de página y a continuación coloca la escenografía. El campo de batalla está salpicado de edificios en ruinas y cráteres para representar el nivel de devastación del planeta. Sitúa un elemento pequeño de escenografía en el centro del campo de batalla a fin de representar el área que está intentando mantener bajo su control el defensor.

DESPLIEGUE
Una vez colocada la escenografía, el defensor despliega sus unidades en primer lugar, completamente dentro de su zona de despliegue. Las unidades desplegadas no pueden tener una Potencia de unidad combinada de más de un tercio de la Potencia de ejército de todo su ejército. Las unidades restantes del ejército del defensor se dejan en la Reserva (pág. 65). A continuación, el atacante despliega todas sus unidades completamente dentro de sus zonas de despliegue.

PRIMER TURNO
El atacante tiene el primer turno.

REFUERZOS DEL DEFENSOR
Empezando a partir de la segunda ronda de batalla, al final de su fase de movimiento, el defensor hace una tirada de Reserva por cada una de sus unidades en la Reserva. Con un 3+, la unidad llega y puede ser desplegada en cualquier punto del campo de batalla que esté completamente a 12" o menos de uno de los bordes de campo de batalla del defensor, y a más de 9" de culquier miniatura enemiga. Las unidades llegan automáticamente al final de la cuarta fase de movimiento del defensor, si no lo han hecho antes.

DURACIÓN DE LA BATALLA
Usa las reglas de duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

2PM
ASALTO AL AMANECER
Estratagema del atacante

Con la noche tocando ya a su fin, los atacantes golpean en la penumbra.

Usa esta Estratagema tras el despliegue. Las reglas de Asalto al amanecer (pág. 64) se aplican durante la primera ronda de batalla. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

1PM
AVANCE APRESURADO
Estratagema del atacante

Esta unidad se mueve el doble de rápido para alcanzar al enemigo lo antes posible.

Usa esta Estratagema antes de que una unidad de tu ejército Avance. Aumenta en 6" su atributo Movimiento hasta el final de la fase. No tires el dado para esto.

3PM
LLAMAR REFUERZOS
Estratagema del atacante

Se despliegan tropas frescas para esta batalla en un desesperado intento por lograr de una vez la victoria.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige una unidad de tu ejército que haya sido destruida durante la batalla. Puedes desplegar esa unidad completamente a 6" o menos de cualquier borde del campo de batalla y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga, a su fuerza inicial completa.

1PM
REFUERZOS RÁPIDOS
Estratagema del defensor

Esta unidad responde a la llamada de sus diezmados aliados lanzándose a la refriega sin dudarlo.

Usa esta Estratagema antes de hacer una tirada de Reserva. La unidad por la que se va a tirar llega automáticamente. No hagas la tirada de Reserva.

2PM
ATRINCHERADOS
Estratagema del defensor

Los defensores son difíciles de arrancar de sus posiciones fortificadas.

Usa esta Estratagema tras desplegar una de tus unidades. Hasta que dicha unidad se mueva (por cualquier razón) puedes sumar 1 a sus tiradas de salvación contra todos los ataques de disparo.

2PM
AGUANTAR LA POSICIÓN
Estratagema del defensor

Estos valerosos combatientes saben cómo aguantar la línea.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de moral. Suma 1 al atributo de Liderazgo de todas las miniaturas de tu ejército hasta el final de esta fase.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la batalla, se suma la Potencia de todas las unidades del atacante que estén completamente a 12" o menos del centro del campo de batalla y de todas las unidades del defensor que estén completamente a 12" o menos del centro del campo de batalla. El jugador que logre el total más alto obtiene una victoria mayor. Si ambos totales están empatados, el defensor obtiene una victoria menor.

CRISOL DE GUERRA

ARROLLAR LAS LÍNEAS

Los defensores están bien fortificados en sus bastiones, pero precisamente por eso carecen de movilidad. Los atacantes han puesto en juego una cantidad masiva de tropas, en un intento de aplastarlos por pura fuerza numérica.

LOS EJÉRCITOS

Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero si se trata de un ejército Veterano además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente). Una vez elegidos los ejércitos, los jugadores deberán decidir quién será el atacante y quién el defensor. Si la Potencia de uno de los ejércitos supera la de su oponente por un tercio o más, el jugador cuyo ejército tenga más Potencia deberá ser el atacante y su oponente deberá ser el defensor. De no ser así, los jugadores podrán hacer una tirada de desempate para decidirlo. El defensor recibirá +3 Puntos de Mando si su ejército incluye algún Destacamento de Red de fortificaciones tal como se describe en el reglamento de *Warhammer 40,000*.

EL CAMPO DE BATALLA

El defensor crea el campo de batalla. Las zonas de despliegue del defensor deben estar fuertemente fortificadas, mientras que el resto del campo de batalla debe dejarse mayormente despejado para representar la tierra de nadie por la que están cruzando los atacantes.

DESPLIEGUE

Una vez colocada la escenografía, el defensor despliega sus unidades en primer lugar, completamente dentro de cualquiera de sus dos zonas de despliegue. La potencia combinada de las unidades colocadas en la zona de despliegue de primera línea no puede exceder un tercio de la Potencia total del ejército del defensor. A continuación, el atacante coloca todas sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue.

PRIMER TURNO

El atacante tira un dado; con un 1, 2 o 3 el atacante tiene el primer turno, y con un 4, 5 o 6 el defensor tiene el primer turno.

ASALTO SOSTENIDO

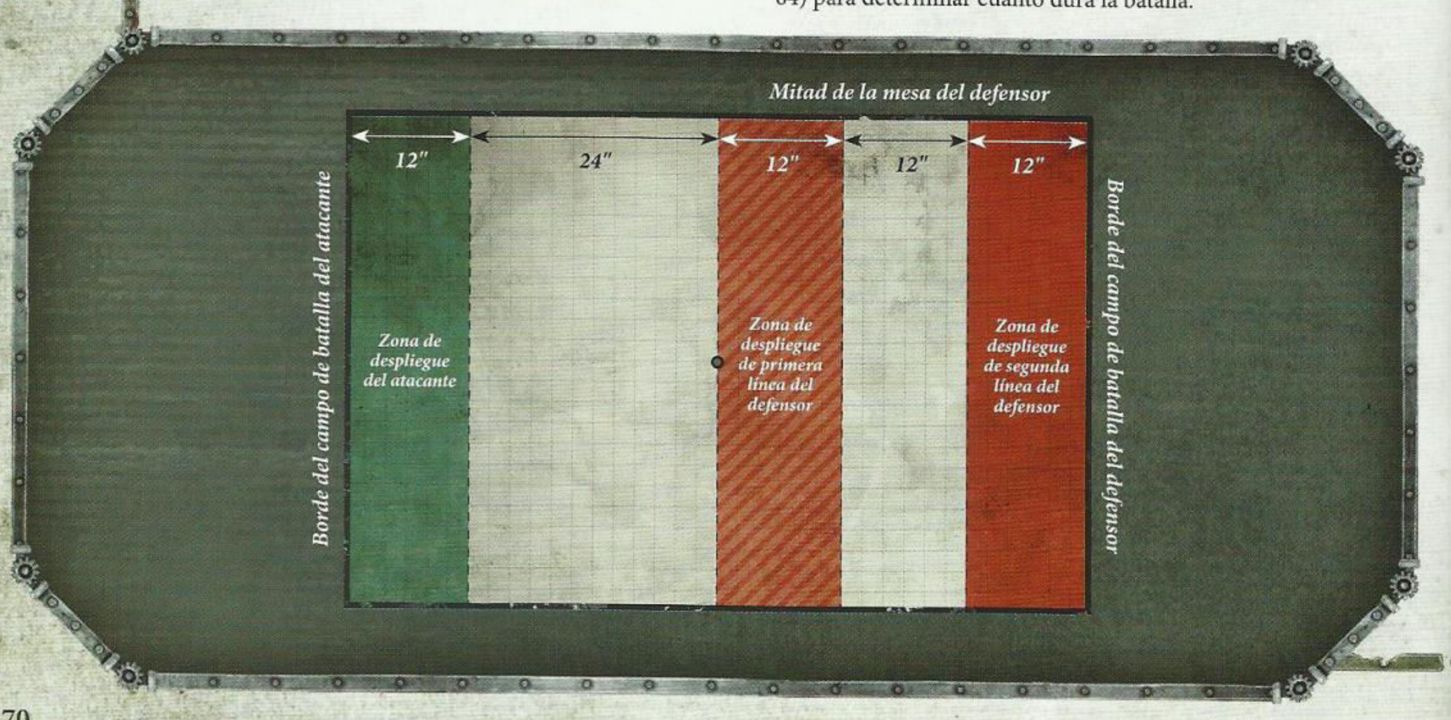
El atacante puede usar las reglas de Asalto sostenido (pág. 65). Las unidades que lleguen al campo de batalla usando estas reglas deben ser desplegadas completamente a 6" o menos del borde del campo de batalla del atacante.

ZONA DE DESCENSO PELIGROSA

Durante la batalla, si alguna de las unidades del atacante tienen habilidades que les permita desplegar en el campo de batalla, el atacante no puede desplegar esas unidades en ninguna de las zonas de despliegue del defensor.

DURACIÓN DE LA BATALLA

Usa las reglas de duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

2PM REFUERZOS DE FLANQUEO

Estratagema del atacante

Rodeando la línea del frente, estos aliados atacan el corazón de la posición enemiga.

Usa esta Estratagema cuando traigas a una unidad de vuelta al campo de batalla usando las reglas de Asalto sostenido. Dicha unidad puede ser desplegada en cualquier punto completamente a 6" o menos de cualquier borde del campo de batalla excepto el del defensor.

1PM TRAMPAS

Estratagema del defensor

Minas, alambre de espino y otras trampas pueden ser letales para los refuerzos.

Usa esta Estratagema cuando el atacante traiga a una unidad de vuelta al campo de batalla usando las reglas de Asalto sostenido. Tira un dado por cada miniatura de dicha unidad. Por cada resultado de 6, una miniatura de la unidad es eliminada (a elección del jugador controlador).

1PM AVANCE APRESURADO

Estratagema del atacante

Esta unidad se mueve el doble de rápido para alcanzar al enemigo lo antes posible.

Usa esta Estratagema antes de que una unidad de tu ejército Avance. Aumenta en 6" su atributo Movimiento hasta el final de la fase. No tires el dado para esto.

2PM ATRINCHERADOS

Estratagema del defensor

Los defensores son difíciles de arrancar de sus posiciones fortificadas.

Usa esta Estratagema tras desplegar una de tus unidades. Hasta que dicha unidad se mueva (por cualquier razón) puedes sumar 1 a sus tiradas de salvación contra todos los ataques de disparo.

2PM ASALTO AL AMANECER

Estratagema del atacante

Con la noche tocando ya a su fin, los atacantes golpean en la penumbra.

Usa esta Estratagema tras el despliegue. Las reglas de Asalto al amanecer (pág. 64) se aplican durante la primera ronda de batalla. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

2PM AGUANTAR LA POSICIÓN

Estratagema del defensor

Estos valerosos combatientes saben cómo aguantar la línea.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de moral. Suma 1 al atributo de Liderazgo de todas las miniaturas de tu ejército hasta el final de esta fase.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la batalla, si el atacante tiene miniaturas en la zona de despliegue de segunda línea del defensor, obtiene una victoria mayor. De no ser así, se suma la Potencia de todas las unidades del atacante que estén completamente en la zona de despliegue de primera línea del defensor, y de todas las unidades del defensor que también estén completamente en la zona de despliegue de primera línea del defensor. El jugador que logre el total más alto obtiene una victoria menor. Si ambos totales están empatados, el atacante obtiene una victoria menor.

CRISOL DE GUERRA
EXTRACCIÓN

Más allá de las líneas enemigas, las fuerzas atacantes han completado sus objetivos usando la cobertura que otorga la oscuridad, pero ahora deben llegar al punto de extracción para ser evacuadas sanas y salvas. Las fuerzas defensoras están peinando el área y desatarán toda su furia en cuanto localicen a los intrusos.

LOS EJÉRCITOS
Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero si se trata de un ejército Veterano además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente). Una vez elegidos los ejércitos, los jugadores deberán decidir quién será el atacante y quién el defensor. Si la Potencia de uno de los ejércitos supera la de su oponente por un tercio o más, el jugador cuyo ejército tenga más Potencia deberá ser el defensor y su oponente deberá ser el atacante. De no ser así, los jugadores podrán hacer una tirada de desempate para decidirlo. Esta misión utiliza las reglas de Centinelas (pág. 65). El defensor necesitará una unidad adicional para representar a los Centinelas.

EL CAMPO DE BATALLA
Crea un campo de batalla usando el mapa de despliegue a pie de página y a continuación coloca la escenografía. La alta densidad de edificios representa una parte de la colmenallana. En el centro del borde norte del campo de batalla debería haber un espacio abierto, o una zona de aterrizaje, para representar el punto de extracción.

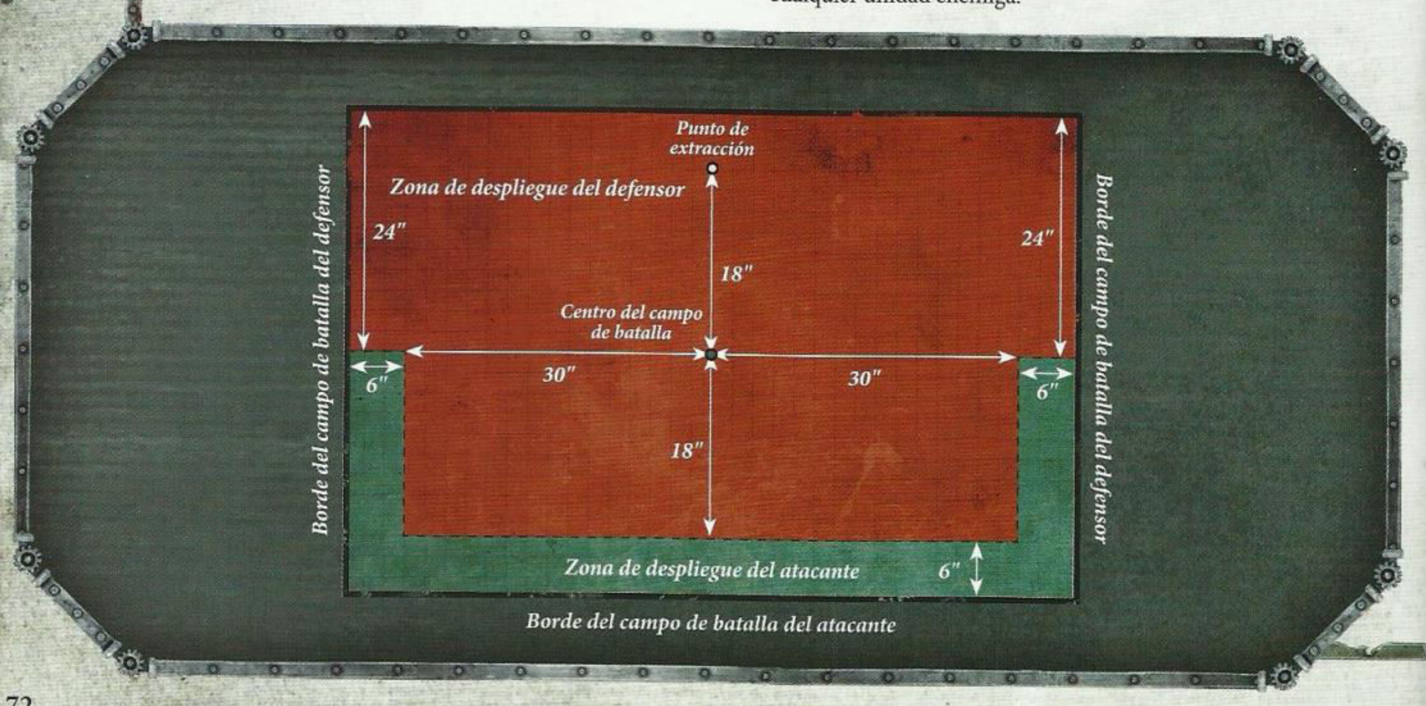
DESPLIEGUE
Una vez colocada la escenografía, el defensor despliega sus unidades de Centinelas. Al menos un tercio de las miniaturas de Centinelas deben ser colocadas a 12" o menos del centro del campo de batalla. El resto puede colocarse en cualquier punto que esté completamente dentro de la zona de despliegue del defensor y a más de 6" de la zona de despliegue del atacante.

A continuación el atacante despliega tantas de sus unidades como quiera en cualquier punto dentro de su propia zona de despliegue. Todas las unidades restantes de ambos ejércitos se colocan en la Reserva (pág. 65); llegarán durante la batalla tal como se describe abajo.

PRIMER TURNO
El atacante tiene el primer turno.

INCURSIÓN AL AMANECER
Esta misión utiliza las reglas de Incursión al amanecer (pág. 64).

RESERVAS DEL ATACANTE
El atacante, al final de cada una de sus fases de movimiento, puede hacer entrar en el campo de batalla a cualquier número de unidades de las que tenga en la Reserva. Cuando una unidad llegue desde la Reserva, debe ser desplegada completamente a 6" o menos del borde del campo de batalla del atacante y a más de 9" de cualquier unidad enemiga.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

1PM

ARMAS SILENCIADAS

Estratagema del atacante

Los silenciadores acoplados al arma permiten disparar sin hacer el menor ruido.

Usa esta Estratagema antes de que una de tus unidades efectúe un ataque de disparo. La alarma sólo se activa si una miniatura elegida como blanco por el ataque de disparo pierde una herida pero no resulta eliminada ni destruida.

1PM

CAMUFLAJE

Estratagema del atacante

Esta unidad aguarda oculta, a la espera de atacar.

Usa esta Estratagema cuando una de tus unidades sea colocada durante el despliegue. Reduce a la mitad la Potencia de dicha unidad al calcular la distancia a la cuál puede ser detectada por Centinelas.

3PM

BALIZA DE SEÑALES

Estratagema del atacante

En cuanto se llega al punto de extracción, la señal de evacuación es activada.

Usa esta estratagema antes de que se tire el D6 para determinar si la partida termina. Suma 1 al resultado necesario para que la batalla continúe.

2PM

SENSORES

Estratagema del defensor

Los sistemas Auspex y los escáneres de movimiento pueden ser usados para dar caza a los intrusos no deseados.

Usa esta Estratagema tras haber desplegado a tus Centinelas en el campo de batalla. Suma 3" a la distancia a la que cada miniatura de Centinelas puede detectar a una miniatura del ejército del atacante.

3PM

RESPUESTA RÁPIDA

Estratagema del defensor

Tras localizar a los intrusos, se envía a los aliados cercanos para eliminar la amenaza.

Usa esta Estratagema antes de hacer una tirada de Reserva en el turno posterior a que se active la alarma. La unidad llega automáticamente, sin hacer tirada, y puede ser desplegada completamente a 6" o menos de cualquier borde del campo de batalla excepto el del atacante, y a más de 9" de cualquier unidad enemiga.

2PM

CENTINELAS ADICIONALES

Estratagema del defensor

Mantener esta localización es prioritario, y se ha reforzado con guardias adicionales.

Usa esta Estratagema antes de desplegar tu unidad de Centinelas. Ganas una segunda unidad adicional de Centinelas.

RESERVAS DEL DEFENSOR

El defensor, al final de cada una de sus fases de movimiento, puede hacer entrar en el campo de batalla a cualquier número de unidades de las que tenga en la Reserva, una vez que se haya activado la alarma. En el primer turno posterior a que se haya activado la alarma, el defensor hace una tirada de Reserva por cada una de sus unidades en la Reserva que quiera traer al campo de batalla. La unidad por la que ha tirado sólo llegará con un resultado de 3+. En los turnos subsiguientes, no será necesaria ninguna tirada. Las unidades que lleguen desde la Reserva deben ser desplegadas completamente a 6" o menos de uno de los bordes del campo de batalla del defensor, y a más de 9" de cualquier unidad enemiga.

DURACIÓN DE LA BATALLA

Usa las reglas de duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la batalla, se suma la Potencia de todas las unidades del atacante que estén completamente a 6" o menos del punto de extracción y luego resta a esa cifra la potencia de todas las unidades del defensor que estén completamente a 9" o menos del punto de extracción. Si el total es un tercio o más de la Potencia de ejército del ejército atacante, el jugador atacante obtiene una victoria mayor. Cualquier otro resultado otorga una victoria mayor al defensor.

CRISOL DE GUERRA

BATALLA DE PERSECUCIÓN

Cuando dos ejércitos completamente mecanizados se enfrentan, a menudo tiene lugar una persecución a alta velocidad, con uno de los dos bandos tratando desesperadamente de escapar del otro.

LOS EJÉRCITOS

Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero esta misión funciona especialmente bien si los ejércitos disponen de pocas unidades (o ninguna) con un atributo Movimiento menor de 10". Además, si tu ejército es Veterano podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente). Una vez elegidos los ejércitos, los jugadores deberán decidir quién será el atacante y quién el defensor. Si la Potencia de uno de los ejércitos supera la de su oponente por un tercio o más, el jugador cuyo ejército tenga más Potencia deberá ser el defensor y su oponente deberá ser el atacante. De no ser así, los jugadores podrán hacer una tirada de desempate para decidirlo.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea un campo de batalla usando el mapa de despliegue a pie de página y a continuación coloca la escenografía. El campo de batalla está salpicado de chatarra, rocas y cráteres para representar el páramo en el que se desarrolla la batalla. Esta misión funciona especialmente bien si todos los elementos de escenografía son independientes unos de otros y no están fijados al suelo sino que pueden moverse.

DESPLIEGUE

Una vez colocada la escenografía, el defensor despliega primero sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación el atacante despliega tantas de sus unidades como quiera, completamente dentro de su zona de despliegue. Todas las unidades restantes del ejército del atacante se colocan en la Reserva (pág. 65); llegarán durante la batalla tal como se describe abajo.

PRIMER TURNO

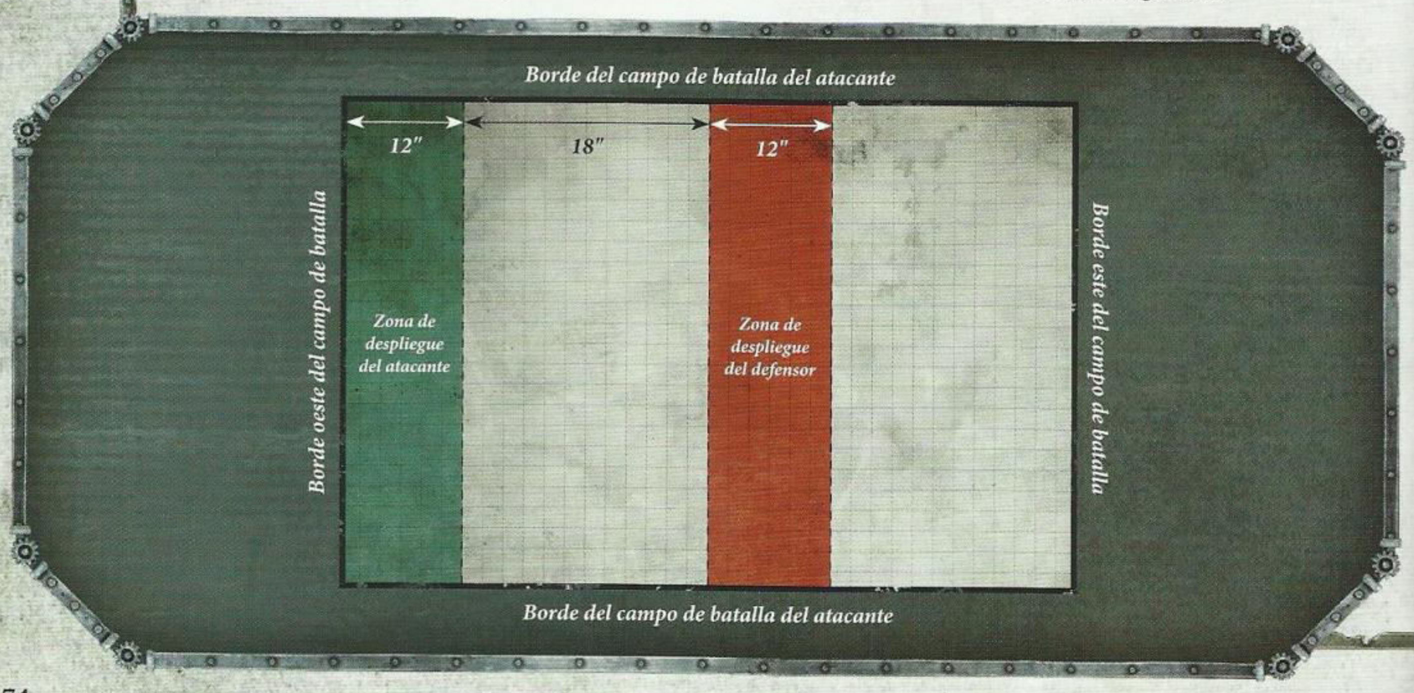
El atacante tiene el primer turno.

REFUERZOS DEL ATACANTE

Empezando a partir de la segunda ronda de batalla, al final de su fase de movimiento, el atacante hace una tirada de Reserva por cada una de sus unidades en Reserva; con un 4+ la unidad llega y puede ser desplegada en cualquier punto del campo de batalla que esté completamente a 6" o menos de uno de los bordes del campo de batalla del atacante, y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

TERRENO CORRIDO

Al inicio de cada ronda de batalla después de la primera, cada miniatura y elemento de escenografía es movida 6" en línea recta directamente hacia el borde oeste del campo de batalla. Se empieza por las miniaturas y los elementos de escenografía más cercanos al borde oeste del campo de batalla. Si cualquier miniatura o elemento de escenogtafía es movida a 1"o menos del borde oeste del campo de batalla, se la retira de la batalla. Dichas miniaturas son tratadas com si hubieran sido destruidas a todos los efectos de reglas. Los elementos de escenografía que hayan sido retirados podrán ser colocados de nuevo por el atacante a 6" o menos del borde este del campo de batalla. Tras eso, las miniaturas actúan con normalidad en los turnos siguientes.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

2PM BATIDORES

Estratagema del atacante

Esta fuerza se coloca flanqueando al enemigo y se prepara para recibirlo.

Usa esta Estratagema durante el despliegue. Elige una unidad de tu ejército. Retírala del campo de batalla y colócala completamente a 12" o menos de cualquier borde de la mesa y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

1PM ACELERACIÓN DESESPERADA

Estratagema del atacante

El motor de este vehículo ruge mientras cruza el campo de batalla.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de movimiento. Elige una unidad de tu ejército y tira 1D6. Suma el resultado al atributo Movimiento de esa unidad hasta el final de esa fase. Sin embargo, al final de la fase la unidad elegida sufre 1 herida mortal.

2PM ARIETE IMPROVISADO

Estratagema del atacante

Hacer chocar un vehículo a toda velocidad contra las líneas enemigas es una táctica osada y potencialmente peligrosa para ambos bandos.

Usa esta Estratagema en tu fase de carga. Elige una unidad **VEHÍCULO** de tu ejército. Hasta el final de la fase puedes repetir las tiradas de carga de esa unidad. Además, si dicha unidad finaliza un movimiento de carga durante esa fase, elige una unidad enemiga a 1" o menos de ella y tira 1D6; con un 2+ la unidad enemiga elegida sufre 1D3 heridas mortales.

1PM MINA

Estratagema del defensor

Las minas pueden causar estragos en los grupos de batalla blindados del enemigo.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de movimiento. Coloca un marcador a 1" o menos de un **VEHÍCULO** de tu ejército para representar una mina. Si una unidad termina un movimiento a 1" o menos de la mina, tira 1D6; con un 2+ la mina detona y la unidad sufre 1D6 heridas mortales. Con un 1 la mina es defectuosa; retírala del juego. Al inicio de cada ronda de batalla a partir de la segunda, mueve todos los marcadores de mina 6" hacia el borde oeste del campo de batalla, del mismo modo que las miniaturas y la escenografía.

1PM ACELERACIÓN DESESPERADA

Estratagema del defensor

El motor de este vehículo ruge mientras cruza el campo de batalla.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de movimiento. Elige una unidad de tu ejército y tira 1D6. Suma el resultado al atributo Movimiento de esa unidad hasta el final de esa fase. Sin embargo, al final de la fase la unidad elegida sufre 1 herida mortal.

3PM PANTALLA DE HUMO

Estratagema del defensor

Se despliegan en masa los dispensadores de humo, todo con tal de ganar unos instantes de protección.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de disparo del atacante. Hasta el final de la fase, resta 1 a las tiradas para impactar de ataques que tengan por blanco a unidades de tu ejército. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

DURACIÓN DE LA BATALLA

Usa las reglas de duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la batalla, se suma la Potencia de todas las unidades del defensor que han sido destruidas. Si el total es menos que un tercio de la Potencia de ejército del ejército del defensor, el defensor obtiene una victoria mayor. Si el total es más que la mitad de la Potencia de ejército del ejército defensor, el jugador atacante obtiene una victoria mayor. Cualquier otro resultado otorga una victoria menor al defensor.

CRISOL DE GUERRA
RECUPERACIÓN DE DATOS

Datos vitales sobre el desarrollo de la contienda son enviados en contenedores del scriptorum desde la luna del planeta. Esta antigua tecnología es muy imprecisa, y resulta imposible predecir dónde caerán los contenedores.

LOS EJÉRCITOS
Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero si se trata de un ejército Veterano además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente). Una vez elegidos los ejércitos, los jugadores deberán decidir quién será el atacante y quién el defensor. Si la Potencia de uno de los ejércitos supera la de su oponente por un tercio o más, el jugador cuyo ejército tenga más Potencia deberá ser el atacante y su oponente deberá ser el defensor. De no ser así, los jugadores podrán hacer una tirada de desempate para decidirlo.

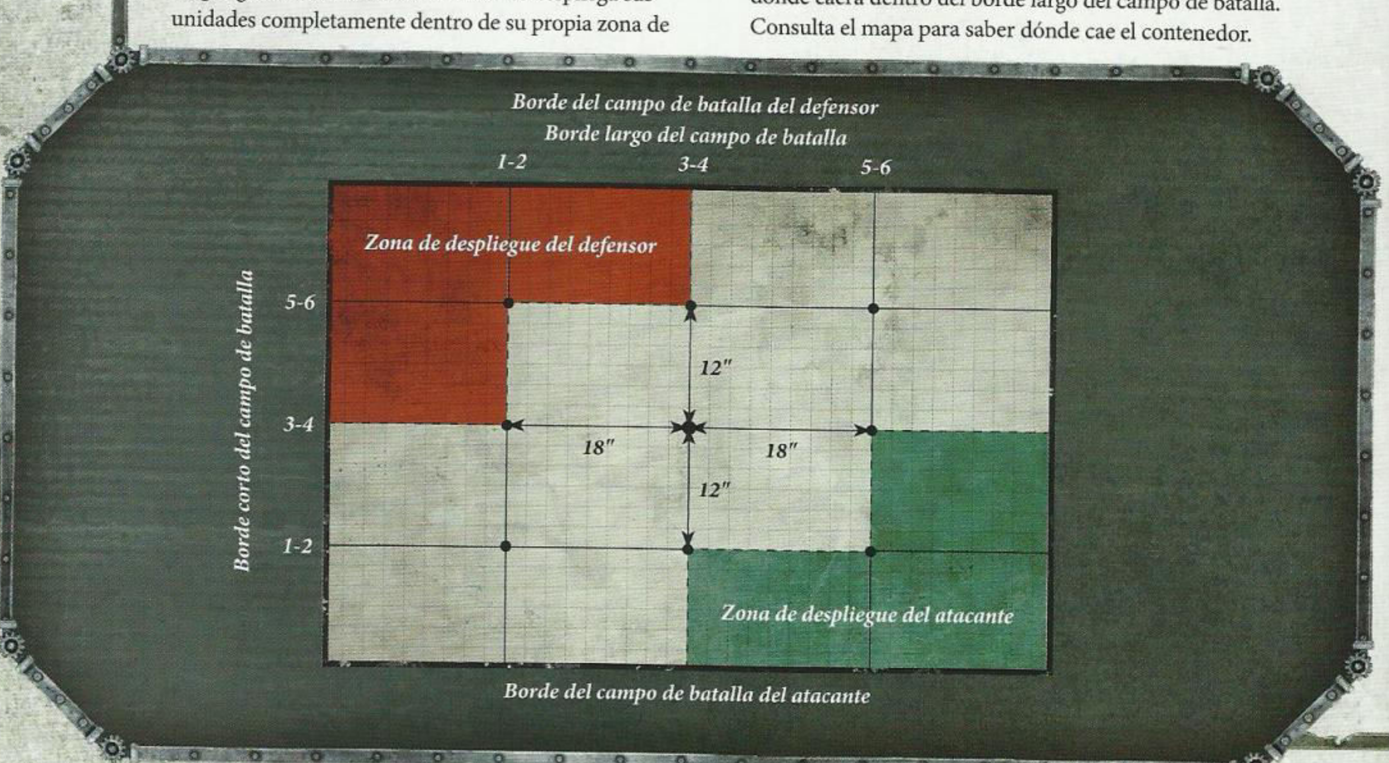
EL CAMPO DE BATALLA
Crea un campo de batalla usando el mapa de despliegue a pie de página y a continuación coloca la escenografía. Esta batalla puede tener lugar en multitud de entornos, desde una extensión de terreno abierto salpicada de chatarra hasta el atestado interior de una colmenallana. La misión funcionará especialmente bien si no se colocan elementos de escenografía en áreas a las que puedan llegar los contenedores (ver más adelante).

DESPLIEGUE
Una vez colocada la escenografía, el defensor despliega sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación el atacante despliega sus unidades completamente dentro de su propia zona de despliegue. Las unidades desplegadas por cada jugador no pueden tener una Potencia combinada mayor que un tercio de la Potencia total de su ejército. El resto de unidades de cada ejército se colocan en la Reserva (pág. 65).

PRIMER TURNO
Ambos jugadores hacen una tirada de desempate, y el ganador elige quién tiene el primer turno.

ATRAÍDAS A LA BATALLA
Empezando en la segunda ronda de batalla, al final de su fase de movimiento, cada jugador hace una tirada de Reserva por cada una de sus unidades en la Reserva. Las unidades del atacante llegan con un 4+, mientras que las unidades del defensor llegan con un 3+. Las unidades de un jugador llegan automáticamente al final de su cuarta fase de movimiento, si no lo han hecho antes. Cuando una unidad llegue desde la Reserva, despliégala completamente a 6" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

CONTENEDORES DEL SCRIPTORUM
Al inicio de cada ronda de batalla después de la primera, un contenedor llega al campo de batalla. Para determinar dónde aterriza, tira dos D6, de uno en uno; el primer D6 determina dónde caerá el contenedor, dentro del borde corto del campo de batalla, y el segundo D6 determina dónde caerá dentro del borde largo del campo de batalla. Consulta el mapa para saber dónde cae el contenedor.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

1-3PM

INFILTRADORES

Estratagema del atacante

Estos guerreros reciben la orden de tomar posiciones en primera línea y mantenerlas.

Usa esta Estratagema durante el despliegue. Elige hasta 3 unidades de tu ejército con el Rol de batalla Tropas, y gasta 1 PM por cada unidad elegida. Dichas unidades pueden ser desplegadas en cualquier punto del campo de batalla que esté completamente a 9" o menos del centro del campo de batalla en lugar de colocarlas dentro de tu zona de despliegue. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

2PM

REFUERZOS EMBOLSADORES

Estratagema del atacante

Llegando desde los flancos, estos aliados golpean de lleno en el territorio enemigo.

Usa esta Estratagema cuando una de tus unidades llegue desde la Reserva. Dicha unidad puede ser desplegada en cualquier punto completamente a 6" o menos de cualquier borde del campo de batalla excepto el borde del campo de batalla del defensor, y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

2PM

SEÑALIZAR EL ATAQUE

Estratagema del atacante

Una vez que las posiciones enemigas son localizadas, los aliados se lanzan a su asalto.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento, antes de hacer cualquier tirada de Reserva. Hasta el final del turno puedes sumar 1 a cada tirada de Reserva que hagas.

1-2PM

NODO DE ORIENTACIÓN

Estratagema del defensor

Los defensores disponen de sistemas con los que guiar a zonas favorables los contenedores que van llegando.

Usa esta Estratagema tras tirar los 2D6 con los que se determina la localización de un contenedor. Si gastas 1 PM puedes repetir uno de los dados. Si gastas 2 PM puedes repetir ambos dados.

1PM

AVANCE APRESURADO

Estratagema del defensor

Esta unidad se mueve el doble de rápido para alcanzar al enemigo lo antes posible.

Usa esta Estratagema antes de que una unidad de tu ejército Avance. Aumenta en 6" su atributo Movimiento hasta el final de la fase. No tires el dado para esto.

1PM

REFUERZOS RÁPIDOS

Estratagema del defensor

Esta unidad responde a la llamada de sus diezmados aliados lanzándose a la refriega sin dudarlo.

Usa esta Estratagema antes de hacer una tirada de Reserva. La unidad por la que se va a tirar llega automáticamente. No hagas la tirada de Reserva.

Una vez que un contenedor haya aterrizado, permanecerá en ese punto durante toda la batalla. Puede resultar útil usar contadores para indicar dónde ha caído cada contenedor. Es posible que varios contenedores caigan en el mismo punto durante la batalla.

DURACIÓN DE LA BATALLA

Usa las reglas de duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la batalla, si un jugador tiene miniaturas a 6" o menos de un contenedor y no hay miniaturas enemigas a 6" o menos de él, dicho jugador captura el contenedor. Si han caído varios contenedores en el mismo punto, las miniaturas pueden capturar más de uno. El jugador que capture más contenedores obtiene una victoria mayor. Si los jugadores capturan el mismo número de contenedores, el atacante obtiene una victoria menor.

ECOS DE GUERRA

EL DELTA EN LLAMAS

Interminables oleadas de Orks asaltaban Megaborealis, hasta que el Fabricator Vosch ordenó detonar cargas térmicas ocultas que provocaron la ignición del delta, rico en prometio, incinerando toda la zona. Tras eso, los defensores Skitarii recibieron orden de dar caza a los comandantes Ork que habían escapado a las llamas.

LOS EJÉRCITOS

Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. El defensor lidera la fuerza defensiva del Adeptus Mechanicus de Megaborealis, mientras que el atacante lidera las hordas de Orks que llevan a cabo el asalto. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero si se trata de un ejército Veterano además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente).

EL CAMPO DE BATALLA

El defensor crea el campo de batalla. El campo de batalla debe estar fuertemente fortificado en la zona de despliegue del defensor para delimitar el perímetro de Megaborealis, mientras que la zona de despliegue del atacante se deja despejada para representar la tierra de nadie que están cruzando.

DESPLIEGUE

Una vez colocada la escenografía, el defensor despliega sus unidades en primer lugar, completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación, el atacante coloca todas sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue.

BOMBARDEO PRELIMINAR

Una vez que ambos bandos se han desplegado, el atacante lanza un Bombardeo preliminar (pág. 64).

PRIMER TURNO

El atacante tiene el primer turno.

ASALTO SOSTENIDO

El atacante puede usar las reglas de Asalto sostenido (pág. 65). Las unidades que lleguen al campo de batalla mediante esas reglas deben ser desplegadas completamente a 6" o menos del borde del campo de batalla del atacante.

ABRIR BRECHA EN LAS DEFENSAS

Al final de la fase de movimiento del atacante, cualquier PERSONAJE de su ejército que esté a 1" o menos del borde del campo de batalla indicado como "Ruta de escape" podrá elegir abandonar el campo de batalla y adentrarse en Megaborealis. En tal caso, la partida terminará de inmediato (ver el apartado Condiciones de victoria).

INFIERNO DE PROMETIO

Al inicio de cualquier ronda de batalla tras la primera, el defensor puede elegir detonar las cargas térmicas para incendiar el delta anegado de prometio. Si lo hace, al principio de cada ronda de batalla debe tirarse 1D6 por cada unidad que esté sobre el campo de batalla; con un resultado de 6, dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales. Este proceso se repite al inicio de cada ronda de batalla subsiguiente y cada vez se reduce en 1 el resultado necesario (por ejemplo, en la primera ronda tras detonar las cargas sufrirán 1D3 heridas mortales con una tirada de 5+, y así sucesivamente).

DURACIÓN DE LA BATALLA

Usa las reglas de Duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.

CONDICIONES DE VICTORIA

Si cualquiera de los PERSONAJES del atacante escapan a Megaborealis (ver "Abrir brecha en las defensas") la partida termina de inmediato y el atacante logra una victoria mayor. Cualquier otro resultado es una victoria mayor para el defensor.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

1PM

¡DAKKA ZINPARAR!

Estratagema del atacante

Las baterías de artillería Ork disparan una salva masiva desde detrás de sus líneas.

Usa esta Estratagema antes de tirar para ver si una unidad resulta impactada por tu Bombardeo preliminar. Tira 3D6 en lugar de 1. Si obtienes algún resultado de 6, esa unidad ha sido impactada por 1 Bombardeo preliminar.

1PM

¡HACELOZ BRILLAR CHIKOZ!

Estratagema del atacante

Los fangales anegados de prometio hacen que sea muy peligroso usar armamento basado en el fuego. Pero para esta unidad de Burna Boyz es demasiado tentador...

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad de **BURNA BOYZ** de tu ejército. Dobla la cantidad de ataques que realiza la unidad con sus achicharradorez durante esta fase. No obstante, al final de la fase, tira 1D6 por cada miniatura de la unidad. Por cada resultado de 1, la unidad sufre 1 herida mortal.

2PM

INFILTRARZE PO LA NOCHE

Estratagema del atacante

Este Señor de la guerra Ork es particularmente astuto y prefiere lanzar sus ataques bajo la cobertura de la noche.

Usa esta Estratagema tras el despliegue. Las reglas de Incursión al amanecer (pág. 64) tienen efecto en la primera ronda de batalla. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

1PM

EL IMPERATIVO DEL OMNISSIAH

Estratagema del defensor

Los salmos del Omnissiah rugen por los vocoemisores de cada unidad del ejército a medida que se transmiten las órdenes. Tras oirlas, los Skitarii se lanzan a un rápido ataque contra sus enemigos xenos.

Usa esta Estratagema una vez que ambos bandos se hayan desplegado, pero antes de que empiece el primer turno. El defensor tira 1D6; con un 6, tiene el primer turno en lugar del atacante.

1PM

ALERTAS NOOSFÉRICAS

Estratagema del defensor

Los datos de trayectoria de la artillería xenos, así como sus subrutinas de dispersión, son interceptados en la noosfera.

Usa esta Estratagema cuando una de tus unidades **INFANTERÍA** resulte impactada por un Bombardeo preliminar, pero antes de que se determine el daño. Reduce a la mitad el número de heridas mortales sufridas por dicha unidad, redondeando hacia arriba.

3PM

DISRUPCIÓN ELECTROMAGNÉTICA

Estratagema del defensor

Un potente pulso de energía electromagnética es liberado por todo el campo de batalla, interfiriendo los sensores y los sistemas de diagnóstico de los vehículos enemigos.

Usa esta Estratagema al inicio de la ronda de batalla. Reduce a la mitad el atributo Movimiento de las unidades **VEHÍCULO** enemigas hasta el final de dicha ronda de batalla. Esta Estratagema sólo puede ser usada una vez por batalla.

UNIDADES VETERANAS DE MISIÓN

En esta misión, cada jugador puede mejorar una de las unidades de su ejército para que sea veterana de misión. Si un jugador elige esta opción y el otro no, el jugador sin unidad veterana de misión gana 1 Punto de Mando adicional al inicio de la batalla.



EL AZ DE LA KUEVAMEK DE RAKKUK

Estratagema de unidad veterana de misión atacante

Este autoproclamado as lideró una docena de incursiones a Megaborealis antes de ser finalmente derribado por un sistema Onager Icarus.

Elige una unidad **DAKKAJET** de tu ejército para que sea El az de la Kuevamek de Rakkuk. Suma 1 a las tiradas para herir en ataques de disparo con esta unidad que elijan como blanco a **VEHÍCULOS** enemigos.



GRUPO DÉCIMA IX-12

Estratagema de unidad veterana de misión defensora

El manípulo de Ruststalkers designado como Grupo Décima IX-12 fue equipado con placas termoablativas y desplegado en el delta en llamas con la misión de ejecutar a cualquier comandante Ork superviviente antes de que pudiera escapar a la ciudad.

Elige una unidadde **SICARIAN RUSTSTALKERS** de tu ejército para que sea el Grupo Décima IX-12. Suma 1 al atributo Daño de los filos transónicos de esta unidad en ataques que elijan como blanco a **PERSONAJES** enemigos. Además, esta unidad no se ve afectada por la regla Infierno de prometio de la misión.

ECOS DE GUERRA

DESCIENDEN LOS ÁNGELES DE LA MUERTE

Cuando el Adeptus Astartes llegó a Vigilus, la Guerra de Bestias estaba muy avanzada. Los diezmados defensores del planeta fueron reforzados por los Space Marines, que ayudaron a rechazar la marea de Orks.

LOS EJÉRCITOS

Esta misión puede ser jugada por dos jugadores, pero funciona especialmente bien con dos equipos de múltiples jugadores. El bando defensor controla a las Adepta Sororitas, el Astra Militarum y la fuerza de refresco del Adeptus Astartes. El bando atacante controla la masa de Orks y, a poder ser, debería incluir una cantidad sustancial de VEHÍCULOS para representar al ¡Veloziwaaagh! de vanguardia. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero si se trata de un ejército Veterano además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente).

EL CAMPO DE BATALLA

El defensor crea el campo de batalla. Debe estar fuertemente fortificado en la zona de despliegue del defensor para delimitar el perímetro de una colmenallana, mientras que la zona de despliegue del atacante se deja despejada salvo por unos poco cráteres para representar la tiera de nadie que están cruzando. Hay tres puntos críticos en el mapa que el bando del atacante debe intentar controlar. Deben señalizarse con marcadores de objetivo.

DESPLIEGUE

Una vez colocada la escenografía, el defensor despliega sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue. Las unidades ADEPTUS ASTARTES del bando defensor deben colocarse en la Reserva (pág. 65); llegarán durante la batalla tal como se describe más adelante. A continuación, el atacante coloca todas sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue. Las unidades del bando atacante con la clave VEHÍCULO pueden, en lugar de eso, ser colocadas completamente dentro de la zona de despliegue de vanguardia del atacante.

BOMBARDEO PRELIMINAR

Una vez que ambos bandos se han desplegado, el atacante lanza un Bombardeo preliminar (pág. 64).

PRIMER TURNO

El atacante tiene el primer turno.

CORTINA DE HUMO

En la primera ronda de batalla, resta 1 de las tiradas para impactar en ataques que elijan como blanco a unidades del bando atacante.

ÁNGELES DE MUERTE

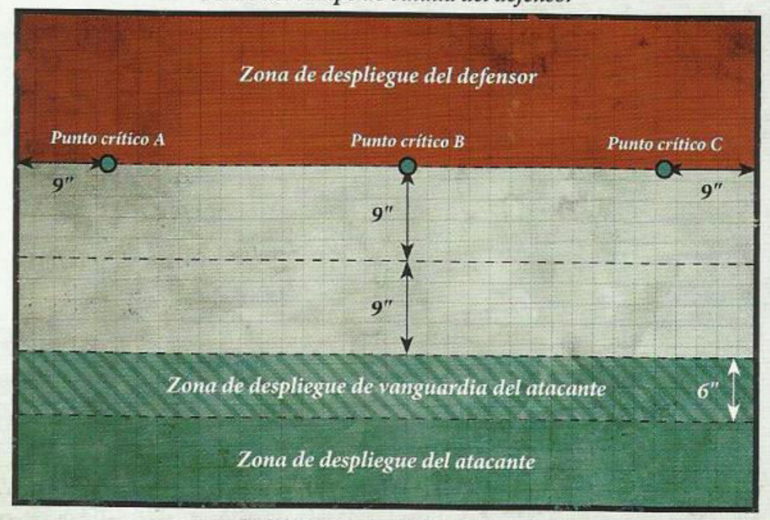
Empezando a partir de la segunda ronda de batalla, al final de su fase de movimiento, el bando del defensor hace una tirada de Reserva por cada una de sus unidades en la Reserva. Las unidades llegan al campo de batalla con un 3+. Cada unidad debe desplegarse completamente a 6" o menos de un borde del campo de batalla excepto el del atacante, y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Si la unidad puede VOLAR, en lugar de eso podrá ser desplegada en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Además, las unidades con habilidades como "Asalto teleportado" que permiten llegar a otros puntos del campo de batalla, podrán usarlas. Las unidades llegan automáticamente al final de la cuarta fase de movimiento del defensor, si no lo han hecho antes.

DURACIÓN DE LA BATALLA

Usa las reglas de Duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la batalla, si el bando del atacante controla 1 de los puntos críticos, obtiene una victoria menor, mientras que si controla 2 o más puntos críticos obtiene una victoria mayor. Cualquier otro resultado es una victoria mayor para el bando del defensor. Un bando controla un punto crítico si tiene más miniaturas que el bando contrario a 9" o menos del centro de dicho punto crítico.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

1PM

¡DAKKA ZINPARAR!

Estratagema del atacante

Las baterías de artillería Ork disparan una salva masiva desde detrás de sus líneas.

Usa esta Estratagema antes de tirar para ver si una unidad resulta impactada por tu Bombardeo preliminar. Tira 3D6 en lugar de 1. Si obtienes algún 6, esa unidad ha sido impactada por un Bombardeo preliminar.

2PM

¡GAZAFONDO!

Estratagema del atacante

Este Señor de la guerra Ork grita la orden a su ¡Veloziwaaagh! para que empiece a soltar todo el humo y a levantar toda la polvareda posible.

Usa esta Estratagema al inicio de la segunda ronda de batalla. La regla Cortina de humo permanece en efecto durante esa ronda de batalla.

2PM

INFILTRARZE PO LA NOCHE

Estratagema del atacante

Este Señor de la guerra Ork es particularmente astuto, y prefiere lanzar sus ataques bajo la cobertura de la noche.

Usa esta Estratagema tras el despliegue. Las reglas de Incursión al amanecer (pág. 64) tienen efecto en la primera ronda de batalla. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

1PM

¡NO HAY PIEDAD PARA LOS XENOS!

Estratagema del defensor

La línea del frente parece estar a punto de romperse ante el empuje de las hordas Ork. Se transmite la orden de lanzar un bombardeo de fuego sobre el enemigo y reclamar así el terreno perdido.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad enemiga a 6" o menos de un punto crítico. Hasta el final de la fase, las unidades de tu ejército pueden repetir las tiradas para impactar de ataques que tengan a esa unidad como blanco.

2PM

HYPERIA NO CAERÁ

Estratagema del defensor

Un comandante se alza en la muralla de una fortificación y lanza una arenga encendida que anima a todas las tropas cercanas a seguir luchando cueste lo que cueste.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de moral. Elige un **PERSONAJE** de tu ejército. Hasta el final de esa fase las unidades amigas a 9" o menos de ese **PERSONAJE** superan de manera automática los chequeos de Moral.

PM

REFUERZOS RÁPIDOS

Estratagema del defensor

Los excelentes servicios de inteligencia del Adeptus Astartes les permiten desplegarse donde sean más necesarios a fin de reforzar las defensas de Hyperia contra la horda Ork.

Usa esta Estratagema antes de hacer una tirada de Reserva. La unidad por la que se va a tirar llega automáticamente; no hagas la tirada de Reserva.

UNIDADES VETERANAS DE MISIÓN

En esta misión, cada jugador puede mejorar una de sus unidades de su ejército para que sea veterana de misión. Si un jugador elige esta opción y el otro no, el jugador sin unidad veterana de misión gana 1 Punto de Mando adicional al inicio de la batalla.



MINI GORK

Estratagema de unidad veterana de misión atacante

Este Stompa, reverenciado por los Chikoz que le siguieron a la batalla, recibió el nombre de "Mini Gork", pues el rastro de destrucción que iba dejando no tenía nada que envidiar al que hubiese dejado el mismísimo Gork.

Elige un **STOMPA** de tu ejército para que sea Mini Gork. Al inicio de cada uno de tus turnos, tira 1D6; con un 2+ usa la fila superior de la tabla de daño de la miniatura, sin importar cuántas heridas le queden. Este efecto finaliza de inmediato si la miniatura es reducida a 0 heridas.



CAZADORES DE ACERO

Estratagema de unidad veterana de misión defensora

Este legendario grupo de tanques de batalla Leman Russ protagonizó una última resistencia frente a las puertas de la ciudad de Hyperia. Aunque acabaron por ser aniquilados, causaron verdaderos estragos en las fuerzas Ork.

Elige una unidad de **TANQUES LEMAN RUSS** de tu ejército para que sean los Cazadores de acero. Repite las tiradas para impactar de 1 de los ataques de disparo que efectúe esta unidad.

ECOS DE GUERRA

CARGA A LA DESESPERADA

En el perímetro de Mortwald, una lanza de Knights Desarraigados desobedecieron sus órdenes de reabastecerse, y en lugar de eso juraron arrasar los colosales talleres Ork y detener su producción de máquinas de guerra. En las ciudades chatarra, los Stompas montaban guardia esperando que la lucha llegase hasta ellos…

LOS EJÉRCITOS

Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. El defensor lidera la fuerza de Stompas y Blitz Brigades que protejen la Ciudad Chatarra, mientras que el atacante lidera a los Imperial Knights y a los Desarraigados que los acompañan. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero si se trata de un ejército Veterano además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente). El defensor recibe +3 Puntos de Mando si su ejército incluye algún Destacamento de Red de fortificaciones tal como se describe en el reglamento de *Warhammer 40,000*.

EL CAMPO DE BATALLA

El defensor crea el campo de batalla, que debería tener un gran número de barricadas y obstáculos para representar la Ciudad Chatarra Ork.

DESPLIEGUE

Una vez colocada la escenografía, el defensor despliega sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación el atacante despliega sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue.

PRIMER TURNO

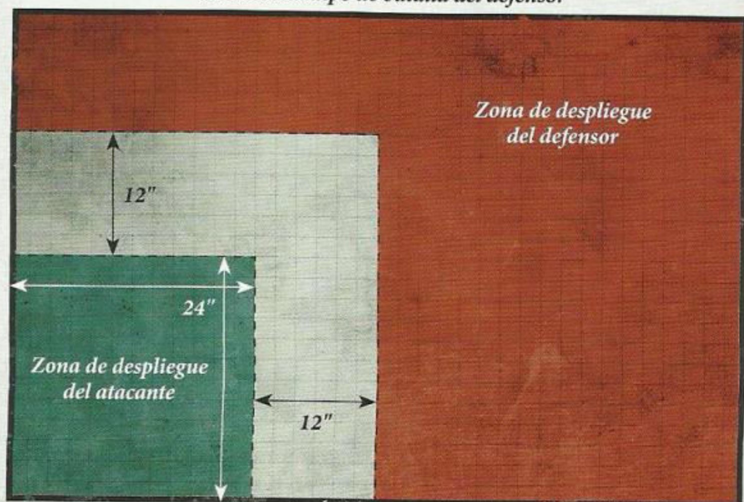
El atacante tiene el primer turno.

DURACIÓN DE LA BATALLA

Usa las reglas de Duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.

CONDICIONES DE VICTORIA

Si no hay **Edificios**, **Stompas**, **Gorkanauts** ni **Morkanauts** en el campo de batalla, la partida termina de inmediato y el atacante obtiene una victoria mayor. De lo contrario, cuando la batalla termine, contad el número de cada uno de los mencionados que sigan en el campo de batalla y el número de los que han sido destruidos durante la batalla. Si el número de los que han sido destruidos durante la batalla iguala o excede el número de los que permanecen en el campo de batalla, el atacante logra una victoria menor. Cualquier otro resultado es una victoria mayor para el defensor.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

3PM — NEGATIVO, NO NOS RETIRAMOS

Estratagema del atacante

Pese a haber recibido órdenes de retirarse, los Imperial Knights cargaron de cabeza contra las líneas enemigas.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de carga. Hasta el final de dicha fase, los **IMPERIAL KNIGHTS** de tu ejército pueden intentar cargar incluso si han Avanzado en el mismo turno.

1PM — ESPÍRITU MÁQUINA, GUÍA MI PUNTERÍA

Estratagema del atacante

El piloto de este Imperial Knight libera una descarga de fuego con una puntería letal.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad **IMPERIAL KNIGHT** de tu ejército. Hasta el final de la fase, suma 1 a las tiradas para impactar y para herir en los ataques realizados por esa unidad.

2PM — VENGANZA POR NUESTRO HERMANO CAÍDO

Estratagema del atacante

Tal como los Orks logran abatir a un Caballero Desarraigado, otro jura vengarlo y abre una senda de destrucción a través de las hordas xenos.

Usa esta Estratagema después de que un **IMPERIAL KNIGHT** de tu ejército sea destruido. Antes de retirar la miniatura del campo de batalla, elige otro **IMPERIAL KNIGHT** amigo a 6" o menos de la miniatura destruida. Dicho **IMPERIAL KNIGHT** puede hacer un ataque de disparo como si fuera la fase de disparo, o ser elegido para luchar como si fuera la fase de combate. Tras haber resuelto sus ataques, retira del campo de batalla la miniatura destruida, de manera normal.

1PM — ENZEÑADLES LOK'EZ GÜENO

Estratagema del defensor

Un Stompa avanza hacia las líneas enemigas como una efigie de Gork que llena a todos los pieles verdes que encfuentra a su paso con el feroz espíritu del ¡Waaagh!

Usa esta Estratagema después de que un **STOMPA** de tu ejército haya realizado un movimiento de carga. Hasta el final de la fase, suma 1 a las tiradas de carga de las unidades amigas a 12" o menos de dicho **STOMPA**.

1PM — ¡ENVIAD A LOZ MANITAZ!

Estratagema del defensor

Una horda de manitaz grots se aventura en el campo de batalla para registrar las pilas de chatarra y las fábricas en ruinas en busca de recambios con los que reparar las máquinas de guerra Orks.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige un **VEHÍCULO** de tu ejército. Dicha miniatura recupera 1D3 heridas perdidas. Un vehículo sólo puede ser reparado una vez por turno. Cada vez que se resuelve esta Estratagema, tira 1D6 y súmale el número de veces que esta Estratagema ha sido usada. Con una tirada de 7+ esta Estratagema no puede volver a ser usada durante esta batalla.

1PM — ¡NO ZON TAN DUROZ!

Estratagema del defensor

Cuando un Imperial Knight cae abatido, los Orks a su alrededor gritan desafiantes cánticos de guerra.

Usa esta Estratagema cuando un **IMPERIAL KNIGHT** enemigo es destruido. Hasta el final del turno, ni la unidad de tu ejército que lo destruyó (es decir, la que le infligió la última herida), ni las unidades amigas a 12" o menos de la unidad que lo destruyó, tendrán que realizar chequeos de Moral por ningún motivo.

UNIDADES VETERANAS DE MISIÓN

En esta misión, cada jugador puede mejorar una de las unidades de su ejército para que sea veterana de misión. Si un jugador elige esta opción y el otro no, el jugador sin unidad veterana de misión gana 1 Punto de Mando adicional al inicio de la batalla.



MANDRAKE EL VENATOR

Estratagema de unidad veterana de misión atacante

Un dios entre gigantes, Mandrake el Venator, Caballero de Joren Vanaklimptas, lideró una y otra vez a los Caballeros Desarraigados a la gloria antes de ser por fin abatido.

Elige un **KNIGHT CASTELLAN** de tu ejército para que sea Mandrake el Venator. Puedes repetir las tiradas para herir en los ataques de disparo de esta unidad.



LOS HERMANOS GORK Y MORK

Estratagema de unidad veterana de misión defensora

Aún siendo conocidos por sus constantes riñas, estos Gorkanaut y Morkanaut hacen a un lado sus diferencias siempre que aparece un enemigo mayor, y se pinchan mútuamente para luchar mejor que el otro.

Elige un **GORKANAUT** y un **MORKANAUT** de tu ejército para que sean los hermanos Gork y Mork. Si estas dos unidades están a 6" o menos una de otra al inicio de la fase de carga, añade 2 a sus tiradas de carga hasta el final de esa fase.

ECOS DE GUERRA
DECAPITAR A LA SERPIENTE

Cuando los insidiosos planes de los cultistas Genestealer de Dirkden se cumplieron, la locura y la violencia se adueñaron de la colmenallana. Sus nobles gobernantes se apresuraron a montar en transportes blindados y refugiarse en zonas protegidas. Pero los Príncipes Mendigos se habían preparado a conciencia para ese día…

LOS EJÉRCITOS
Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. El defensor lidera la escolta personal de los nobles gobernantes de Dirkden, mientras que el atacante lidera a los Genestealer Cultists emboscados. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero si se trata de un ejército Veterano además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente).

LA ESCOLTA
Para jugar esta misión, el defensor necesitará una miniatura adecuada que represente el transporte blindado que transporta a los nobles gobernantes. El defensor elige una miniatura **TRANSPORTE** de su ejército para que sea la Escolta. El **TRANSPORTE** elegido no puede tener una Potencia de unidad mayor de 8 y no puede ser capaz de **VOLAR**.

Ninguna unidad puede embarcar en la Escolta antes ni durante la batalla.

EL CAMPO DE BATALLA
Crea un campo de batalla usando el mapa de despliegue de abajo y a continuación coloca la escenografía. El campo de batalla debería ser una ciudad densamente poblada, con calles por las que pueda moverse la Escolta. En la esquina sureste hay una zona segura con muros y fortificaciones.

DESPLIEGUE
Una vez colocada la escenografía, el defensor separa su ejército en dos grupos. El primer grupo debe contener la Escolta y cualquier otro número de unidades, con una Potencia combinada que no exceda un tercio de la Potencia total del ejército. La Escolta se despliega dentro de la zona de despliegue de escolta, y el resto del grupo se despliega completamente a 9" o menos de la Escolta. A continuación, el resto del ejército es desplegado completamente dentro de la zona de despliegue de guarnición (incluyendo la zona segura).

Las unidades del ejército del atacante que tengan la habilidad Emboscada del culto deben ser desplegadas en emboscada en lugar de ser desplegadas en el campo de batalla (consulta el *Códex: Genestealer Cults*). Las demás unidades deben ser colocadas en la Reserva. Las unidades en la Reserva llegan durante la batalla tal como se describe más adelante.

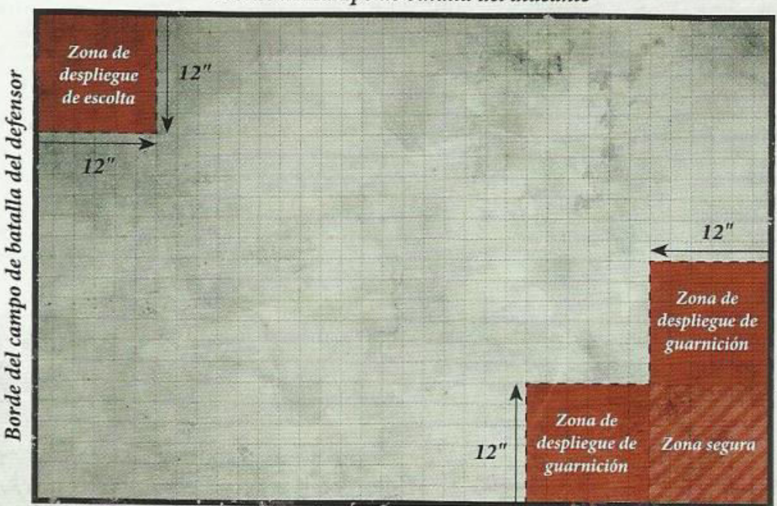
PRIMER TURNO
El defensor tiene el primer turno.

RESERVAS DEL ATACANTE
Cualquiera de las unidades del atacante en la Reserva puede llegar al final de cualquier fase de movimiento del atacante. Dichas unidades deben ser desplegadas completamente a 12" o menos de cualquiera de los bordes del campo de batalla del atacante y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Cualquiera de las unidades del atacante que sea desplegada en emboscada llegará al campo de batalla tal como se describe en la habilidad Emboscada del culto.

INMOVILIZAR A LA ESCOLTA
Si la Escolta queda reducida a 0 heridas, no es destruida (y no puede explotar). En lugar de eso, se dice que ha quedado inmovilizada. Mientras la Escolta está inmovilizada, no puede ser elegida como blanco de ataques y es tratada como una miniatura amiga por todas las unidades de los ejércitos de ambos jugadores. Además, no puede moverse ni efectuar ataques. Si recupera alguna herida, podrá volverse a mover y atacar (y a ser atacada) de manera normal.

DURACIÓN DE LA BATALLA
Usa las reglas de Duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.

CONDICIONES DE VICTORIA
Si la Escolta está completamente dentro de la zona segura al final de un turno, la partida termina de inmediato y el defensor obtiene una victoria mayor. De otro modo, al concluir la batalla, cuenta el número de miniaturas que tengan ambos jugadores a 9" de la Escolta. El jugador con más miniaturas obtiene una victoria mayor. En caso de empate, el atacante obtiene una victoria menor.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

2PM CARGAS EXPLOSIVAS PLANTADAS

Estratagema del atacante

La escolta acorazada avanza por las estrechas calles, cuando de pronto un edificio adyacente explota.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige un elemento de escenografía y tira 1D6 por cada unidad a 3" o menos de él; con un 4+ dicha unidad sufre 1D3 heridas mortales.

2PM SERVIDOR DE CASA NOBLE

Estratagema del defensor

Este noble ha traído consigo a su servidor personal, equipado con una panoplia de mejoras que pueden reparar la escolta en movimiento.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. La unidad Escolta recupera 1D3 heridas perdidas.

2PM EMISOR DE INTERFERENCIAS

Estratagema del atacante

Este dispositivo, traído de fuera del planeta, emite una oleada de energía electromagnética que causa estragos en los sistemas de sensores enemigos.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige una unidad **NEOPHYTE HYBRIDS** de tu ejército. Hasta tu siguiente turno, reduce a la mitad el atributo Movimiento de todas las unidades **VEHÍCULO** enemigas a 8" o menos de la unidad elegida.

3PM CAMPO REFRACTOR TEMPORAL

Estratagema del defensor

Traído desde Megaborealis, este dispositivo portátil emite un campo refractor temporal que puede bloquear incluso los ataques más poderosos.

Usa esta estratagema al inicio de la fase de disparo. Hasta el final de esa fase, la Escolta tiene una salvación invulnerable de 4+. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

2PM RECURSOS DESVIADOS

Estratagema del atacante

Más guerreros se unen a la lucha para frustrar el intento de huída de los nobles gobernantes.

Usa esta Estratagema al inicio de tu turno. Elige una unidad **INFANTERÍA** de tu ejército que haya sido destruida. Puedes desplegar dicha unidad de nuevo en el campo de batalla, con su fuerza inicial entera, completamente a 6" o menos de cualquier borde del campo de batalla del atacante y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

3PM TRANSFERENCIA DE ESCOLTA DE EMERGENCIA

Estratagema del defensor

Los gobernantes nobles de Dirkden son evacuados de su transporte acorazado y embarcados rápidamente en otro vehículo.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. Si la Escolta está a 1" o menos de otra unidad **TRANSPORTE** amiga con una Potencia de unidad de 8 o menos, que no pueda **VOLAR** y que no tenga una unidad embarcada, dicho **TRANSPORTE** se convierte en la Escolta, y la Escolta original se convierte en una miniatura normal. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla.

UNIDADES VETERANAS DE MISIÓN

En esta misión, cada jugador puede mejorar una de sus unidades de su ejército para que sea veterana de misión. Si un jugador elige esta opción y el otro no, el jugador sin unidad veterana de misión gana 1 Punto de Mando adicional al inicio de la batalla.



GOLIATH TRUCK ZETA IV-Q

Estratagema de unidad veterana de misión atacante

Tan resistente era este camión, que su tripulación creía que el Patriarch lo había bendecido. Durante la misión jugó un papel crítico a la hora de bloquear las rutas de escape.

Elige un **GOLIATH TRUCK** de tu ejército para que sea el Goliath Truck Zeta IV-Q. La habilidad Maquinaria robusta de esta unidad ignora las heridas con un 5 o un 6.

FUERZA DE DESEMBARCO PRAESIDION

Estratagema de unidad veterana de misión defensora

Asignada directamente a los nobles gobernantes y a su protección, la Fuerza de desembarco Praesidion luchó con honor hasta su último hombre para defender el transporte acorazado de los viles cultistas Genestealers.

Elige una unidad de **TEMPESTUS SCIONS** de tu ejército para que sea la Fuerza de desembarco Praesidion. Esta unidad superará automáticamente sus chequeos de Moral mientras se encuentre a 6" o menos de la Escolta. Además, puedes repetir las tiradas para impactar de 1 de esta unidad mientras se encuentre a 6" o menos de la Escolta.

ECOS DE GUERRA

BRECHA EN LA CUARENTENA

La cuarentena establecida en Dontoria por los Iron Hands para contener el estallido de viruela Geller no podía durar. Los civiles atrapados en el interior intentaron salir, lo que propició la respuesta agresiva de los Space Marines. Mientras tanto, el velo del espacio real empezaba a desgastarse, permitiendo a los Daemons de Nurgle cruzar a través de él.

LOS EJÉRCITOS

Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. El defensor lidera la fuerza de cuarentena de los Iron Hands, mientras que el atacante lidera al populacho infectado, el contingente de la Death Guard y los Daemons de Nurgle. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero si se trata de un ejército Veterano además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente).

EL CAMPO DE BATALLA

El defensor crea el campo de batalla. Cada una de sus zonas de despliegue debe estar fuertemente fortificada para marcar el perímetro de la zona de cuarentena, mientras que el centro se deja despejado salvo por unas pocas barricadas, obstáculos y cráteres.

DESPLIEGUE

Una vez colocada la escenografía, el atacante despliega sus unidades completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación el defensor despliega sus unidades completamente dentro de sus zonas de despliegue.

PRIMER TURNO

El atacante tiene el primer turno.

RUTA DE ESCAPE

Cualquier unidad del ejército Atacante puede mover fuera del borde del campo de batalla etiquetado como "Ruta de escape" siempre que todas la miniaturas de esa unidad san capaces de salir por el mismo borde del tablero en la misma fase. Cualquier miniatura que lo haga se dice que ha escapado, es retirada del campo de batalla y deja de tomar parte en la batalla.

DURACIÓN DE LA BATALLA

Usa las reglas de Duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al final de la batalla, se suma la Potencia de todas las unidades del atacante que hayan escapado (ver Ruta de escape), y se compara esto con la Potencia de su ejército (para esto se cuenta la Potencia de la unidad al completo, incluso si alguna de sus miniaturas fue destruida antes de que la unidad escapara). Si la Potencia combinada de las unidades que han logrado escapar es un tercio o más que la Potencia del ejército, el atacante obtiene una victoria mayor. Cualquier otro resultado es una victoria mayor para el defensor.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

2PM

LA REALIDAD SE RASGA

Estratagema del atacante

El velo entre el espacio real y el warp se rasga como una herida infectada y por ella empiezan a manar los Daemons de Nurgle.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige una unidad **Nurgle Daemon** de tu ejército que haya sido destruida anteriormente durante la batalla. Despliega esa unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

1PM

INUNDACIÓN REPULSIVA

Estratagema del atacante

Los siervos de Nurgle explotan liberando fluidos viles que corroen las armaduras y la carne de cualquiera que es bañado por esa lluvia entrópica.

Usa esta Estratagema en cuanto una unidad de tu ejército haya sido destruida, antes de retirar su última miniatura del campo de batalla. Tira 1D6 por cada unidad enemiga a 7" o menos de dicha miniatura. por cada resultado de 3+ la unidad por la que se está tirando sufre 1D3 heridas mortales. Una vez que esta Estratagema haya sido resuelta, retira la última miniatura de la unidad destruida de manera normal.

1PM

EL POPULACHO ENLOQUECIDO

Estratagema del atacante

Enloquecidas por la terrible plaga que les ha infectado, las gentes comunes se lanzan a atacar salvajemente a aquellos a los que una vez llamaron camaradas.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad de **Poxwalkers** de tu ejército. Hasta el final de la fase, suma 1 al atributo Ataques de dicha unidad.

1PM

DAMOS NUESTRAS VIDAS POR EL EMPERADOR

Estratagema del defensor

Con celo y entrega total, estos guerreros se lanzan contra las líneas enemigas sin pensar en su propia seguridad.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad de tu ejército. Hasta el final de la fase, suma 1 a las tiradas para impactar y para herir que hagas por los ataques de dicha unidad. No obstante, tu oponente podrá sumar 1 a las tiradas para impactar y para herir que realice por los ataques que tomen como blanco a la unidad que has elegido.

1PM

PURGAR AL IMPURO

Estratagema del defensor

Lanzallamas en mano, este Space Marine da un paso al frente para desatar un infierno contra el enemigo.

Usa esta Estratagema antes de que una unidad de tu ejército ataque en la fase de disparo. Suma 1 a las tiradas para herir que se hagan por las armas de llamas. A efectos de esta Estratagema un arma de llamas es cualquier perfil de arma cuyo nombre incluya la palabra "llama" (p.ej., lanzallamas, lanzallamas pesado, guanteletes tormenta de llamas, etc). Como excepción, el cañón tormenta infernal también se considera arma de llamas.

3PM

ATAQUE RASANTE THUNDERHAWK

Estratagema del defensor

De las alturas llega un ruido sostenido y atronador, y el campo de batalla se incendia con una serie de detonaciones devastadoras.

Usa esta Estratagema en tu fase de disparo. Elige hasta tres unidades enemigas a 12" o menos una de otra y tira 1D6 por cada una. Suma 1 al resultado por cada 10 miniaturas en la unidad por la que se está tirando; con un 5, la unidad sufre 1D3 heridas mortales. Con un 6+ la unidad sufre 1D6 heridas mortales.

UNIDADES VETERANAS DE MISIÓN

En esta misión, cada jugador puede mejorar una de sus unidades de su ejército para que sea veterana de misión. Si un jugador elige esta opción y el otro no, el jugador sin unidad veterana de misión gana 1 Punto de Mando adicional al inicio de la batalla.



LA HERMANDAD PÚTRIDA

Estratagema de unidad veterana de misión atacante

Veteranos de la Larga Guerra, y miembros de la logia guerrera de los Seven Pillared, los integrantes de la Hermandad Pútrida ya llevaban diez mil años extendiendo las malsanas enfermedades del Abuelo Nurgle antes de llegar a Vigilus.

Elige una unidad de **Plague Marines** de tu ejército para que sea la Hermandad Pútrida. Suma 1 a las tiradas para herir con los ataques de disparo de esta unidad que tengan como blanco a **Vehículos** enemigos.



ESCUADRA DE EXPLORADORES SICARON

Estratagema de unidad veterana de misión defensora

Bajo el liderazgo del Sergeant Idonis, la puntería perfecta de los Scouts de la escuadra Sicaron neutralizó a media docena de blancos enemigos primordiales sin tener que lamentar la pérdida de una sola vida civil.

Elige una unidad de **Adeptus Astartes Scouts** de tu ejército para que sea la Escuadra de exploradores Sicaron. Puedes repetir las tiradas para impactar por ataques de disparo que realice esta unidad usando rifles de francotirador y tomando como blanco a **Personajes** enemigos.

ECOS DE GUERRA

MASACRE EN LAS TORRES

Bajo el mando de Haarken Worldclaimer, bandas de Raptors de la Black Legion liberaron un terrorífico asalto contra los desprevenidos nobles de las altas torres de Hyperia. Compañías de Inceptors y escuadras de Assault Marines corrieron a defenderles, reforzados por Stormhawk Interceptors y Stormraven Gunships.

LOS EJÉRCITOS

Cada jugador debe en primer lugar reunir un ejército a partir de su colección. El defensor lidera al Adeptus Astartes, mientras que el atacante lidera a la horda de Raptors de los Chaos Space Marines y sus aliados. Puedes incluir las miniaturas que quieras en tu ejército, pero esta misión funciona especialmente bien si cada unidad puede **VOLAR**. Si tu ejército es Veterano, además podrás usar las Estratagemas apropiadas que incluye esta misión (ver la página siguiente).

BATTLEZONE

Usa las reglas de Battlezone: Combate en las torres (pág. 94) para reflejar las vertiginosas alturas en las que tiene lugar la batalla.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea un campo de batalla usando el mapa de despliegue de abajo y a continuación coloca la escenografía. Deben haber grupos de edificios con un espacio no mayor de 9" entre cada uno de ellos. Sería ideal que dichos edificios contase con numerosas superficies planas. La zona de despliegue del defensor debe tener una gran densidad de edificios y, en el centro del borde del campo de batalla del defensor, debe colocarse un marcador de objetivo en una de las superficies planas de un elemento de escenografía, a fin de marcar la entrada a la torre en la que quieren infiltrarse los Chaos Space Marine Raptors.

DESPLIEGUE

Una vez colocada la escenografía, el defensor despliega tantas de sus unidades como quiera completamente dentro de su zona de despliegue. A continuación, el atacante despliega tantas de sus unidades como quiera completamente dentro de su zona de despliegue. Las unidades restantes deben ser colocadas en la Reserva (pág. 65); llegarán durante la batalla tal como se describe más adelante.

PRIMER TURNO

El atacante tiene el primer turno.

LLEGADA DE RESERVAS

Los jugadores pueden desplegar las unidades de Reserva que quieran de su ejército en el campo de batalla al final de cada una de sus fases de movimiento. Para ello, el jugador elige una unidad de su ejército que esté en la Reserva y hace una tirada de Reserva; con un 3+, dicha unidad puede ser desplegada en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

Las unidades que no hayan llegado desde la reserva para la cuarta ronda de batalla llegan automáticamente en esa ronda de batalla.

LA TORRE

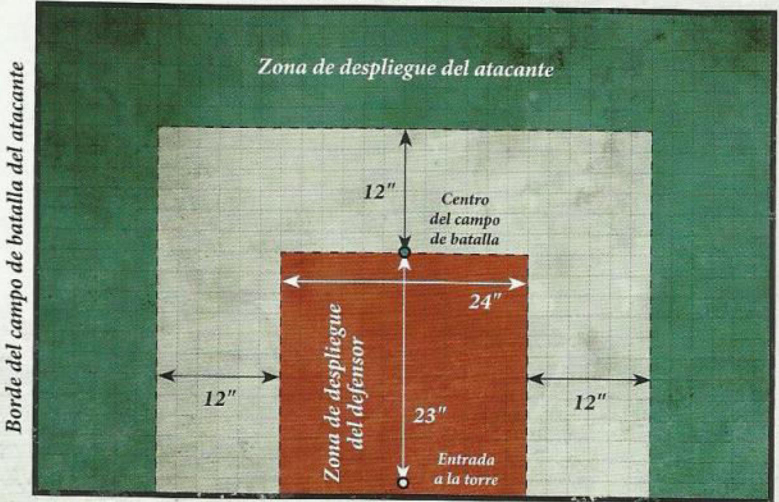
Las unidades de **INFANTERÍA** del atacante pueden entrar en la torre si, al inicio de su fase de movimiento, se encuentran a 1" o menos del objetivo que representa la entrada a la torre. Si una o más de las unidades del atacante hace esto, la partida termina de inmediato (ver Condiciones de victoria, abajo).

DURACIÓN DE LA BATALLA

Usa las reglas de Duración aleatoria de la batalla (pág. 64) para determinar cuánto dura la batalla.

CONDICIONES DE VICTORIA

Si cualquiera de las unidades de **INFANTERÍA** atacantes ganan acceso a la torre (ver "La Torre"), la partida termina de inmediato y el atacante obtiene una victoria mayor. Cualquier otro resultado es una victoria mayor para el defensor.



ESTRATAGEMAS

En esta misión, los jugadores pueden invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas adicionales:

2PM

TERRORES NOCTURNOS

Estratagema del atacante

Bajo el velo de la oscuridad, los Raptors inician su descenso en círculos.

Usa esta Estratagema una vez que ambos bandos se hayan desplegado. Las reglas de Incursión al amanecer (pág. 64) se utilizan en esta misión.

1PM

SEÑALIZAR EL ATAQUE

Estratagema del atacante

Una vez que las posiciones enemigas son localizadas, los aliados se lanzan a su asalto.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento, antes de hacer cualquier tirada de Reserva. Hasta el final del turno puedes sumar 1 a cada tirada de Reserva que hagas.

1PM

ATAQUE DESDE LAS ALTURAS

Estratagema del atacante

Cayendo desde arriba, esta unidad de Raptors ataca al enemigo sin ser detectada, logrando golpear antes de que llegue a hacerse un solo disparo de alerta.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de carga. Elige una unidad de **RAPTORS** de tu ejército que fuera desplegada en el campo de batalla por primera vez este turno. Hasta el final de la fase, puedes repetir las tiradas de carga con esa unidad.

3PM

DETONACIÓN ESTRUCTURAL

Estratagema del defensor

Este edificio ha sido cargado de explosivos por los defensores para derruirlo llegado el momento, con la esperanza de que la explosión aseste un duro golpe a sus enemigos.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige un elemento de escenografía que no sea mayor de 10" x 10" x 10". No se puede elegir en este caso el elemento de escenografía que representa la entrada a la torre. Tira 1D6 por cada miniatura que haya en ese elemento de escenografía; con un 6+ la unidad de la miniatura sufre 1 herida mortal. Además, al inicio de tu siguiente turno, retira ese elemento de escenografía del campo de batalla. Las miniaturas que haya en el elemento de escenografía cuando sea retirado son destruidas de inmediato.

2PM

CONTRA-ASALTO

Estratagema del defensor

En lugar de esperar a que las fuerzas del Chaos avancen, el comandante ordena golpearles cuanto antes.

Usa esta Estratagema una vez que ambos bandos se hayan desplegado, pero antes de que empiece el primer turno. El defensor tira un dado; con un 6, tiene el primer turno en lugar del atacante.

1PM

¡ACABAD CON EL HEREJE!

Estratagema del defensor

Esta escuadra con retrorreactores carga de cabeza contra el enemigo buscando venganza.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de carga. Elige una unidad **PROPULSOR DE SALTO** de tu ejército. Hasta el final de la fase, suma 1 a las tiradas de carga de esa unidad. Además, suma 1 a las tiradas para herir de esa unidad hasta el final de la siguiente fase de combate si ha realizado un movimiento de carga en el mismo turno.

UNIDADES VETERANAS DE MISIÓN

En esta misión, cada jugador puede mejorar una de sus unidades de su ejército para que sea veterana de misión. Si un jugador elige esta opción y el otro no, el jugador sin unidad veterana de misión gana 1 Punto de Mando adicional al inicio de la batalla.



RHABUS EL SALVAJE

Estratagema de unidad veterana de misión atacante

Rhabus el Salvaje era un Heldrake famoso por atacar a las Valkyries y otras naves ligeras de la flota Imperial, cuyo nombre susurraban con terror los pilotos Imperiales estacionados en Vigilus.

Elige una unidad **HELDRAKE** de tu ejército para que sea Rhabus el Salvaje. Suma 1 al atributo Daño de los ataques de disparo que efectúe esta unidad tomando como blanco a unidades **VEHÍCULO** que puedan **VOLAR**.



INCEPTOR SQUAD ACCIPITOR

Estratagema de unidad veterana de misión defensora

Pese a que Haarken Worldclaimer y sus Raptors atacaban desde todas partes, el Inceptor Squad Accipitor aguantó en la entrada a la torre con una resolución desesperada, sus armas rugiendo hasta el último hombre.

Elige una **INCEPTOR SQUAD** de tu ejército para que sea la Inceptor Squad Accipitor. Si esta unidad efectúa un Disparo defensivo, necesitará un resultado de 4, 5 o 6 para lograr un impacto con éxito.

BATTLEZONES

La Guerra de Bestias en Vigilus fue tan feroz que ningún lugar se libró del derramamiento de sangre. Para conseguir la victoria, se requería tanto de perspicacia estratégica como de pensamiento táctico veloz, ya que las batallas en condiciones hostiles a menudo amenazaban tanto a los guerreros de una fuerza como al enemigo.

En esta sección encontrarás seis nuevas y emocionantes battlezones para usar en tus partidas de Warhammer 40,000. Desde ventiscas letales en la tundra a colmenas infestadas de Genestealers, cada battlezone ofrece nuevos desafíos tácticos para enriquecer tus partidas, e introduce nuevas reglas para representar muchos entornos de batalla variados. Algunas modifican las reglas básicas, por ejemplo alterando el alcance de las armas. Algunas proporcionan nuevas reglas para fenómenos como tormentas de polvo, erupciones volcánicas y terremotos. Algunas otorgan habilidades adicionales y estratagemas a ciertas unidades.

Estas reglas están diseñadas para reflejar algunos de los entornos en los que se luchó en Vigilus durante la Guerra de Bestias, pero son totalmente opcionales y, siempre que tu oponente y tú estéis de acuerdo, pueden usarse en cualquier partida de Warhammer 40,000.

Acuerda qué reglas de la battlezone (si usas alguna) se utilizarán cuando estés configurando el campo de batalla antes del despliegue.

BATTLEZONE: TORMENTA DE POLVO EN ZONAS BALDÍAS

Entre las colmenallanas de Vigilus se extienden vastas tierras baldías. Estar atrapado en la furia de las terribles tormentas de polvo que azotan estas zonas baldías era una batalla por sí misma. En su forma más feroz, podían desgarrar aviones del cielo y destrozarlos en cuestión de segundos.

El frente de la tormenta. Al inicio de la primera ronda de batalla, el jugador que tiene el turno decide cuál de los lados largos del campo de batalla es el Norte. En orden horario, el resto de bordes del campo de batalla se convierten en Este, Sur y Oeste. Ten en cuenta que si el mapa de despliegue de una misión especifica que un borde del campo de batalla corresponde a un punto cardinal, usa el mapa en lugar de nombrar los bordes. A continuación, el jugador tira 1D6 y consulta la siguiente tabla para decidir por qué lado de la mesa emerge la tormenta. En la primera ronda de batalla, las unidades completamente a 12" o menos de dicho borde se consideran dentro de la tormenta.

1D6	BORDE DEL CAMPO DE BATALLA
1	Norte
2-3	Este
4-5	Oeste
6	Sur

Flujo y reflujo. Al inicio de cada ronda de batalla a partir de la primera tira 1D6; con un 3+ el alcance de la tormenta se incrementa en 6". Con un 1 o 2, el alcance de la tormenta se reduce en 6" (hasta un mínimo de 6"). Cualquier unidad completamente dentro del alcance de la tormenta se considera dentro de la tormenta.

Atrapados por la tormenta. Al inicio de tu fase de movimiento, cualquier unidad **VEHÍCULO** de tu ejército que se encuentre en la tormenta y tenga el Rol en batalla Volador sufre 1D3 heridas mortales. Por cada otra unidad en tu ejército que se encuentre en la tormenta, tira 1D6; con un 4+ esa unidad sufre 1 herida mortal.

Cegados por el polvo. Resta 1 a las tiradas para impactar de ataques de disparo realizados por unidades en la tormenta. Además, resta 1 de las tiradas para impactar de ataques a distancia realizados por unidades fuera de la tormenta que tengan como blanco unidades dentro de la tormenta.

Rodeados por la tormenta. Se considera que las unidades dentro de la tormenta están en cobertura.

BATTLEZONE: VENTISCA EN LA TUNDRA

En las llanuras heladas de Perdición de Kaelac, la batalla a menudo fue tanto con el entorno como con el enemigo. La visibilidad se vio comprometida por ventiscas, los vehículos se ralentizaban, y los depredadores mortíferos acechaban en la tundra para destrozar a los guerreros que se cruzaban en su camino.

Ventiscas de nieve. Al inicio de cada ronda de batalla, el jugador con el primer turno tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1D6	RESULTADO
1	**Condiciones peligrosas.** En esta ronda de batalla, todas las armas a distancia con un alcance de 12" o más se tratan como si tuvieran un alcance de 12". Adicionalmente, tira 1D6 por cada unidad que sea un VEHÍCULO y pueda VOLAR; con un 1 esa unidad sufre 1D3 herida mortales.
2-3	**Baja visibilidad.** En esta ronda de batalla, resta 1 a las tiradas para impactar de ataques a distancia que tengan como blanco una unidad enemiga que se encuentre a más de 12" de la miniatura que dispara.
4-5	**Visibilidad reducida.** En esta ronda de batalla, resta 1 a las tiradas para impactar de ataques a distancia que tengan como blanco una unidad enemiga que se encuentre a más de 24" de la miniatura que dispara.
6	**Buena visibilidad.** Sin efecto.

Temperaturas bajo cero. En tu fase de movimiento, tira 1D6 por cada unidad VECHÍCULO en tu ejército. Con un 1, divide el atributo Movimiento de esa unidad a la mitad hasta el final de la fase. Las unidades que pueden VOLAR no resultan afectadas.

Depredadores supremos. Al inicio del turno de cada jugador, pueden elegir una unidad INFANTERÍA enemiga que se encuentre a más de 6" de cualquier otra unidad en el campo de batalla y ver si es atacada por un depredador. Tira 1D6; si el resultado es 6, es atacada. Tira en la tabla inferior:

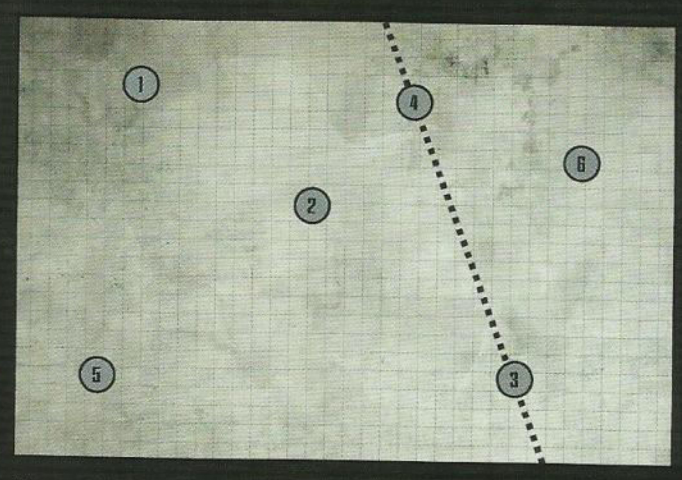
1D6	RESULTADO
1	**Atacada pero intacta.** La unidad no puede disparar ninguna de sus armas en la siguiente fase de disparo.
2	**Gusto por la sangre.** Durante el resto de la batalla, si la unidad vuelve a ser elegida para ver si es atacada por un depredador supremo, es atacada con un 4+ en lugar de un 6. Si vuelves a obtener este resultado para esta unidad, repítelo hasta generar otro resultado.
3	**Golpe terrible.** La unidad sufre 1 herida mortal.
4	**Asalto letal.** La unidad sufre 1D3 heridas mortales.
5	**Destrozos salvajes.** La unidad sufre 1D6 heridas mortales.
6	**Arrastrado a la oscuridad.** El jugador cuyo turno tiene lugar elige una miniatura de la unidad. Esa miniatura es eliminada.

BATTLEZONE: TERREMOTO DE GUERRA

Las implacables operaciones mineras de las colmenas del Adeptus Mechanicus causaron violentos temblores y terremotos que se extendieron por todo el planeta. La agitación sísmica causada por estas obras planteó desafíos adicionales para los bandos enfrentados en batalla.

Puntos de fractura. Al inicio de la batalla, antes de desplegar los ejércitos, los jugadores se alternan para situar 6 puntos de fractura en el campo de batalla, numerados de 1-6, empezando por el jugador que tiene el primer turno. Cada punto de fractura debe situarse a más de 6" de cualquier punto del borde del campo de batalla y a más de 6" de cualquier otro. Pueden usarse marcadores para ello.





En este ejemplo, el jugador obtiene un 3 y un 4 en 2D6. Traza una línea de 1 mm de amplitud a través del centro de los dos puntos de fractura correspondientes y la continúa hasta los bordes del campo de batalla para crear la línea de falla.

Al inicio de cada ronda de batalla, el jugador que tiene el primer turno tira 2D6, repitiendo si el resultado es un doble. Los dos resultados determinan los dos puntos de fractura a través de los que se traza una línea. Dibuja una línea recta de 1 mm de amplitud que recorra el centro de cada punto de fractura hasta alcanzar los bordes del campo de batalla (ver ejemplo), esto representa la línea de falla.

Si la línea de falla pasa por cualquier miniatura, se dice que la unidad de esa miniatura ha sido cruzada por la línea de falla.

Una vez se ha determinado la línea de falla, el jugador que tiene el primer turno tira 1D6 y consulta la tabla de la derecha para determinar qué reglas afectan a la ronda de batalla.

1D6	RESULTADO
1	**Temblores distantes.** En esta ronda de batalla, resta 1 a las tiradas para impactar de ataques de disparo realizados por unidades intersectadas por la línea de falla. Adicionalmente, cada vez que una unidad que no tenga la clave VOLAR mueva sobre la línea de falla durante esta ronda de batalla, tira 1D6; con un 4+ esa unidad sufre 1 herida mortal.
2-3	**Réplicas.** En esta ronda de batalla, aplica los efectos del resultado Temblores distantes. Además, tira 1D6 por cada EDIFICIO cruzada por la línea de falla. Con un 2+ esa EDIFICIO y cualquier unidad embarcada en ella sufren 1D6 heridas mortales (tira por separado para cada unidad).
4-5	**Desplazamiento tectónico.** En esta ronda de batalla, aplica los efectos los resultados Temblores distantes y Réplicas. Además, tira 1D6 por cada unidad cruzada por la línea de falla que no sea una EDIFICIO y no tenga la clave VOLAR; con un 2+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.
6	**Agitación sísmica.** En esta ronda de batalla, aplica los efectos los resultados Temblores distantes y Réplicas. Además, tira 1D6 por cada unidad cruzada por la línea de falla que no sea una EDIFICIO y no tenga la clave VOLAR; con un 2+ esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

BATTLEZONE: ERUPCIÓN GEOTÉRMICA

Storvhal era un lugar de gran energía volcánica y el Adeptus Mechanicus aprovechaba sus erupciones para alimentar sus esfuerzos de extracción. Sin embargo, la volátil región no podía controlarse por completo, y mientras las fuerzas opuestas competían para capitalizar su poder también se esforzaban por evitar sus efectos.

Lava invasora. Al inicio de la batalla, antes de que los ejércitos desplieguen, determina desde qué borde del campo de batalla se moverá la lava. Ese es el borde inicial de la lava. Los jugadores tiran un dado y el ganador elige un lado del campo de batalla. El lado del campo de batalla no puede ser el único lado del campo de batalla del atacante o del defensor. Tampoco puede ser el borde del campo de batalla por el que las unidades pueden huir durante una batalla (por ejemplo, el lado del campo de batalla denominado "Ruta de escape" en la misión Convoy, pág. 66).

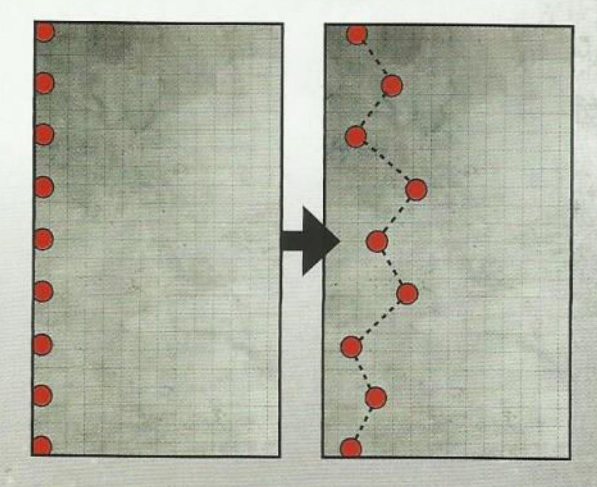
Una vez se ha decidido el lado inicial de la lava, se sitúan 9 marcadores de lava a 1" o menos de ese borde del campo de batalla, equidistantes unos de otros, tal y como se muestra en el diagrama de la derecha.

Al inicio de cada ronda de batalla la lava avanza por el campo de batalla. Los jugadores tiran un dado y, empezando por el ganador de la tirada, se alternan moviendo los marcadores. Cuando es el turno de un jugador de mover un marcador de lava, primero tira 1D6 y luego elige el marcador de lava a mover. A continuación mueve ese marcador tantas pulgadas como el resultado de la tirada en linea recta directamente hacia el borde opuesto del campo de batalla, tal y como se muestra en el diagrama de la derecha. Cada marcador de lava sólo puede moverse una vez por ronda de batalla.

Engullido por lava fundida. Una vez se han movido todos los marcadores de lava, se ha establecido el frente de lava. Traza una línea recta de 1 mm. de grosor desde el centro de cada marcador de lava hasta el siguiente.

Si una miniatura se encuentra entre un marcador de lava y el borde inicial de la lava, se dice que está tras el frente de lava. Las miniaturas total o parcialmente tras el frente de lava al inicio de cada ronda de batalla son destruidas inmediatamente. Esto incluye **Edificios**, **Transportes** y cualquier unidad embarcada en ellos. Las unidades con la clave **Volar** y las unidades embarcadas en un **Transporte** que tenga la clave **Volar** no se ven afectadas.

Cualquier miniatura que no tenga la clave **Volar** y mueva a través o acabe su movimiento tras el frente de lava también es destruida inmediatamente.



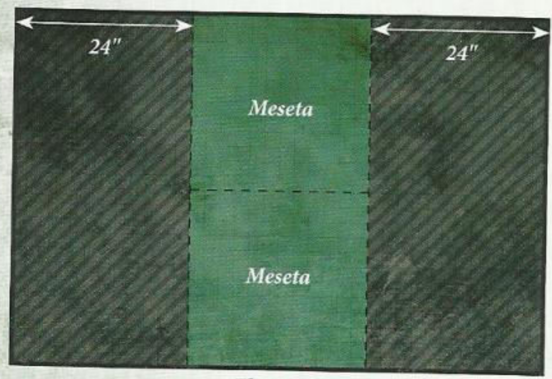
A la izquierda, la posición inicial de los marcadores de lava. A la derecha, su posición tras haber movido al inicio de la primera ronda de batalla. La línea de puntos indica el frente de lava.

BATTLEZONE: COMBATE EN LAS TORRES

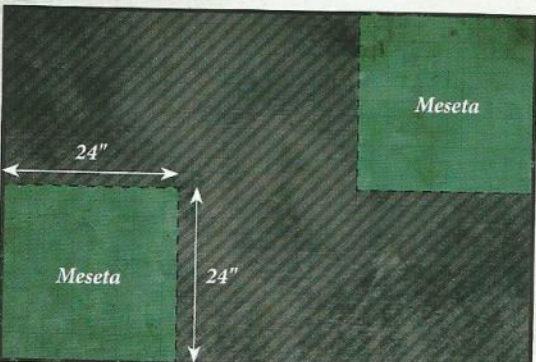
Por encima de las gruesas nubes de contaminación que cubrían las colmenas de Vigilus, las torres de los santuarios y edificios se elevaban hacia el cielo. En tales alturas vertiginosas, la batalla era peligrosa. A pesar de que los combatientes alados tenían ventaja, el menor error de juicio los hacía caer en picado.

Batalla sobre las nubes. Al usar esta battlezone, el nivel de suelo del campo de batalla representa las profundidades de la colmena. Las unidades no pueden moverse a través del nivel de suelo del campo de batalla a menos que puedan **Volar**. Cualquier unidad sin la clave **Volar** que se despliegue o mueva en el nivel de suelo será eliminada inmediatamente. Además, si alguna miniatura con la clave **Propulsor de salto** se despliega o acaba sobre el nivel de suelo del campo de batalla, queda eliminada inmediatamente.

Mesetas. Para permitir que las unidades que no pueden **Volar** tomen parte en una batalla usando esta battlezone, tu oponente y tú podéis acordar antes de la batalla marcar ciertas áreas como mesetas. Estas áreas no están sujetas a la habilidad "Batalla sobre las nubes" y, en cambio, se tratan como áreas normales del campo de batalla. Recomendamos escoger dos cuadrados de 24" para que sean mesetas, cada uno de ellos adyacente a uno de los bordes del campo de batalla de un jugador diferente. A continuación se muestran dos ejemplos.



El puente



Batalla entre dos torres

ESTRATAGEMAS

Al usar esta battlezone, tu oponente y tú podéis usar Puntos de mando (PMs) para usar las siguientes Estratagemas:

1PM — SALTO TURBO

Estratagema

A semejantes altitudes, las tropas de salto pueden dar saltos desde una construcción a la siguiente sobrecargando sus propulsores.

Usa esta Estratagema en tu fase de movimiento. Elige una unidad **Propulsor de salto** de tu ejército. Puedes doblar el atributo Movimiento de la unidad hasta el final de la fase. Sin embargo, esa unidad no puede Avanzar en esta fase y no puede Cargar más tarde este turno.

1PM — AGACHARSE Y ESQUIVAR

Estratagema

Las batallas aéreas a esta altitud son asuntos complicados. Los pilotos con un enemigo en cola pueden usar las nubes y las torres para obtener ventaja moviéndose a través de ellas para engañar a su perseguidor.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de movimiento. Elige una unidad de tu ejército con el Rol en batalla Volador que esté en el campo de batalla. Retira esa unidad del campo de batalla y despliégala fuera de la vista. Al final de tu siguiente fase de movimiento, despliega la unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

Consejo

Al usar esta battlezone, puedes desplegar un campo de batalla con un aspecto temático de diversas formas. Puedes poner bolas de algodón entre los edificios para crear el efecto de torres que se alzan entre las nubes. Un método más sencillo sería cubrir el campo de batalla con una sábana blanca o negra para simular nubes de día o de noche.

BATTLEZONE: INFESTACIÓN GENESTEALER

Desde los macroductos de Oteck hasta las ciudades mineras subterráneas de Megaborealis, el pérfido Genestealer Cult extendió su infestación por Vigilus. Resultaba habitual que los ejércitos desprevenidos tropezaran con un nido de atrocidades xenos y su única advertencia eran los extraños puntos en sus sensores.

Puntos en los sensores. Al inicio de la primera ronda de batalla, empezando por el jugador que tiene el primer turno, los jugadores se alternan situando puntos en los sensores en el campo de batalla, de uno en uno, hasta situar seis. Puedes usar marcadores para representarlos. Los puntos en los sensores deben situarse a 6" o menos del centro del campo de batalla y a más de 1" de cualquier otro punto en los sensores.

Al inicio de cada ronda de batalla a partir de la primera, los jugadores tiran un dado por cada punto en el sensor en el campo de batalla de uno en uno. El jugador que obtiene un resultado más alto por cada punto puede moverlo una cantidad de pulgadas igual al resultado de su dado.

Si un punto de sensor acaba un movimiento a 6" o menos de la unidad de un jugador o un jugador mueve una unidad que acaba su movimiento a 6" o menos de un punto en el sensor, se revela el punto en el sensor. Despliega una unidad de Genestealer Infestation que contenga 2D6 miniaturas, y usa la hoja de datos de Genestealer Infestation adjunta. Despliega la unidad completamente a 3" o menos del punto en el sensor antes de retirarlo. El último jugador en mover el punto en el sensor elige dónde situar la Genestealer Infestation.

Las unidades Genestealer Infestation se consideran unidades enemigas por todos los jugadores y las unidades Genestealer Infestation consideran a todas las unidades, excepto a otras unidades de Genestealer Infestation, como unidades enemigas. Una vez se ha desplegado una unidad de Genestealer Infestation, ésta realiza inmediatamente un movimiento de carga hacia la unidad enemiga más cercana. Resuelve la secuencia de carga de forma normal (incluyendo Disparo defensivo).

Surgir de las sombras. Al final de cada ronda de batalla, cualquier unidad Genestealer Infestation en el campo de batalla tiene un turno que consta sólo de una fase de movimiento y una fase de carga. En su fase de movimiento, cada unidad Genestealer Infestation se moverá y Avanzará tanto como sea posible hacia la unidad enemiga más cercana. Si se encuentra a 12" o menos de cualquier unidad enemiga en su fase de carga, intentará cargar a la unidad más cercana.

Instintos depredadores. En cada fase de combate, cada miniatura Genestealer Infestation se agrupará hacia la miniatura enemiga más cercana y elegirá como blanco la miniatura enemiga más cercana con todos sus ataques. Si dos unidades están a la misma distancia, elige aleatoriamente una como blanco. Las unidades Genestealer Infestation luchan antes que cualquier otra unidad (incluyendo aquellas que han cargado en ese turno). Los jugadores eligen unidades Genestealer Infestation que sean elegibles para luchar, de una en una, empezando por el jugador cuyo turno está teniendo lugar. Si surge algún problema de orden, los jugadores tiran un dado y el ganador decide el orden en que se resuelven las reglas en cuestión.

4 POTENCIA

GENESTEALER INFESTATION

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Genestealer	8"	3+	4+	4	4	1	3	9	5+

Esta unidad contiene 2D6 Genestealers (ver arriba). Cada miniatura está armada con garras aceradas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Garras aceradas	Com.	Combate	Port.	-1	1	Cada vez que obtienes un resultado para herir de 6+ con esta arma, ese impacto se resuelve con una FP de -4.

HABILIDADES	**Torbellino de garras.** Si la unidad consta de 10 o más miniaturas, los Genestealers tienen 4 Ataques en lugar de 3.	**Rápido y letal.** Los Genestealers pueden cargar aunque hayan Avanzado en su turno. **Reflejos relámpago.** Los Genestealers tienen una salvación invulnerable de 5+.
CLAVES DE FACCIÓN	GENESTEALER INFESTATION	
CLAVES	INFANTERÍA, GENESTEALER INFESTATION	



REGLAS DE ZONA DE GUERRA

Desde las biocúpulas verdes de Mortwald a los esotéricos complejos fabriles de Megaborealis, desde los patios palaciegos de Hyperia a la tundra hostil de los Yermos, los paisajes y las zonas de guerra de Vigilus eran exóticos y variados. Esta sección proporciona reglas para dar vida a estos lugares en la mesa.

Cuando la Guerra de Bestias llegó a Vigilus, estallaron batallas desesperadas en sus innumerables paisajes. Esta sección proporciona reglas sobre cómo poblar un campo de batalla con características de terreno para representar mejor las diferentes zonas de guerra del planeta. También ofrece sugerencias sobre los tipos de misiones y battlezones que funcionan particularmente bien con estas características del terreno, y algunas ideas para generar tus propias partidas de Juego narrativo.

Estas reglas están diseñadas para ser totalmente flexibles; puedes elegir usar las que quieras. Además de representar las diversas zonas de guerra de Vigilus, estas reglas pueden usarse para representar cualquiera de los variados paisajes de batalla del Imperium. Puedes seleccionar un conjunto particular para representar parte de la historia contada en este libro, o usarlas para reflejar un escenario de tu propia invención o de otra historia.

TABLAS DE ESCENOGRAFÍA

Cada zona de guerra presentada aquí tiene su propia tabla de escenografía. Para usar una tabla de escenografía, tira 1D6 por cada sección de 60x60 cm. del campo de batalla y consulta la tabla para ver qué rasgos de escenografía debes configurar. Es una buena idea alternar la configuración de cada sección con tu oponente (u oponentes). Si no tienes escenografía apropiada puedes volver a tirar los dados hasta que encuentres un resultado que coincida con tu colección de escenografía o ajustar la tabla para reflejar tu colección.

BATALLAS DE PERÍMETRO

Muchas de las batallas más catastróficas que se libraron en Vigilus tuvieron lugar en las afueras de las colmenas sitiadas. Para representarlas, primero divide el campo de batalla en dos áreas, una que represente las afueras de una colmenallana y la otra que represente el páramo más allá. A continuación, utiliza las reglas de la zona de guerra adecuada a la colmena elegida para las afueras, y las reglas de la zona de guerra de los Yermos para el páramo. Esta estrategia funciona especialmente bien para grandes partidas de Apocalipsis.

COLMENALLANA HYPERIA

La Colmenallana Hyperia había sido la histórica sede de poder de Vigilus, hogar de muchas de las familias nobles del mundo. Las estrechas calles del distrito interior eran el hogar de enormes Basilicanums y Sanctums, con adornos y decoraciones resplandecientes dedicadas al Emperador.

Puedes jugar cualquier batalla que desees usando este conjunto de reglas, con cualquier ejército en tu colección. A continuación sugerimos misiones y zonas de batalla de este libro que funcionan especialmente bien con estas reglas. También hemos incluido algunas ideas adicionales, algunas de las cuales se derivan de los eventos descritos en este libro, para despertar tu imaginación; puedes usar cualquiera de ellas como base para tus partidas o como inspiración para tus propias historias.

MISIONES Y BATTLEZONES

- Ecos de guerra: Descienden los ángeles de la muerte (pág. 80)
- Ecos de guerra: Masacre en las torres (pág. 88)
- Crisol de guerra: Arrollar las líneas (pág. 70)
- Battlezone: Combate en las torres (pág. 94)

IDEAS NARRATIVAS

- *Una fuerza de Tempestus Scions queda atrapada en un tiroteo con un grupo de Genestealer Acolytes en medio de las calles de la ciudad.*
- *Un grupo de Aeldari, acompañado por constructos de hueso espectral, se enfrenta a los Adeptus Astartes que protegen el palacio del gobernador.*
- *Un pequeño grupo de francotiradores oculto en las alturas va abatiendo un ejército invasor de blanco en blanco.*
- *Una fuerza invasora debe localizar un artefacto vital oculto en una caja de almacenaje y regresar al punto de extracción para ponerse a salvo.*

REGLA OPCIONAL

Si ambos jugadores están de acuerdo, la siguiente regla opcional puede usarse en cualquier área del campo de batalla designada como Plaza central (ver derecha):

FRANCOTIRADORES ENEMIGOS

Este sector se ha convertido en terreno de caza para francotiradores enemigos que se ceban en la infantería que pone un pie en campo abierto.

Cada vez que una unidad acaba su movimiento en esta sección del campo de batalla, tira 1D6; con un 6+ esa unidad sufre 1 herida mortal.

TABLA DE ESCENOGRAFÍA COLMENALLANA HYPERIA

1D6	RESULTADO
1	**Plaza central.** *Una estatua solitaria vigila esta plaza tranquila.* Este cuadrado de 60 cm. está vacío excepto por una estatua de Honores del Imperium que se alza desafiante en su centro. **Regla opcional: Francotiradores enemigos.** Esta sección del campo de batalla está sujeta a la regla opcional Francotiradores enemigos (ver izquierda).
2	**Zona en ruinas.** *Antaño una vía crucial en el centro de la colmena, ahora los escombros cubren esta zona.* Este cuadrado de 60 cm. contiene 3 Ruinas Sector Imperialis. Una calle mayor recorre el centro del campo de batalla.
3	**Macrozona Munitorum.** *Un almacén olvidado se encuentra en este distrito.* Este cuadrado de 60 cm. está cubierto de Munitorum Armoured Containers.
4	**Generador escudo Bastión.** *Un enorme e imponente generador de escudo Bastión zumba con energía psíquica.* Este cuadrado de 60 cm. está dominado por un Void Shield Generator en su centro, rodeado por algunos edificios Sector Mechanicus.
5	**Puerto estelar.** *Las naves parten rápidamente de este puerto estelar mientras la batalla estalla.* Este cuadrado de 60 cm. tiene un Skyshield Landing Pad en su centro y algunos Munitorum Armoured Containers y Galvanic Servohaulers dispersos en sus bordes.
6	**Barrio gótico.** *Edificios decorados se alzan sobre las calles de este distrito céntrico.* Este cuadrado de 60 cm. contiene hasta 3 Sector Imperialis Basilicanums o Sector Imperialis Sanctums. Si es posible, los edificios deberían situarse para crear calles estrechas de como máximo 7" de ancho.

MEGABOREALIS

Megaborealis era el dominio del Adeptus Mechanicus. Se hicieron pocas concesiones estéticas para ocultar el funcionamiento industrial del lugar, y se implementaron incluso menos mecanismos de seguridad para proteger a la población de los materiales peligrosos que se escapaban de las tuberías expuestas y los relés.

Puedes jugar cualquier batalla que desees usando este conjunto de reglas, con cualquier ejército de tu colección. A continuación sugerimos misiones y zonas de batalla de este libro que funcionan especialmente bien con estas reglas. También hemos incluido algunas ideas adicionales, algunas de las cuales se derivan de los eventos descritos en este libro, para despertar tu imaginación; puedes usar cualquiera de ellas como base para tus partidas o como inspiración para tus propias historias.

MISIONES Y BATTLEZONES

- Ecos de guerra: El delta en llamas (pág. 78)
- Crisol de guerra: Recuperación de datos (pág. 76)
- Battlezone: Terremoto bélico (pág. 92)

IDEAS NARRATIVAS

- *Un macroclado de Skitarii atrae a sus oponentes de carne a un área inundada de radiación, para acabar con ellos más rápidamente.*
- *Dos fuerzas atrincheradas se enfrentan a través de una red de conductos de plasma, conscientes ambas de que un solo disparo perdido podría causar la erupción del plasma, con mortales consecuencias.*
- *Las masivas convulsiones sísmicas están convirtiendo esta colmena en un lugar peligroso para la batalla; en cualquier momento, los grandes manufactorums pueden derrumbarse.*

REGLA OPCIONAL

Si ambos jugadores están de acuerdo, la siguiente regla opcional se puede usar en cualquier área del campo de batalla designada como Zona contaminada por radiación (ver derecha):

RADIACIÓN PELIGROSA

Las matrices de sensores parpadean y los contadores de radiación resuenan frenéticamente. Este distrito es un lugar abandonado que envenena a toda criatura viviente que se atreve a poner un pie en él.

Al inicio de cada ronda de batalla a partir de la primera, tira 1D6 por cada unidad en esta sección del campo de batalla; con un 4+ esa unidad sufre 1 herida mortal. Las unidades VEHÍCULOS y ADEPTUS MECHANICUS no se ven afectadas por esta regla.

TABLA DE ESCENOGRAFÍA MEGABOREALIS

1D6	RESULTADO
1	**Zona contaminada por radiación.** *Los Manufactorums derraman desechos peligrosos en este distrito.* Este cuadrado de 60 cm. contiene Ruinas patrón Ryza dispersas. **Regla opcional – Radiación peligrosa** Esta sección del campo de batalla está sujeta a la regla opcional Radiación peligrosa (ver izquierda).
2	**Tuberías de plasma.** *El resplandor fluorescente de la red de plasma brilla incluso en la noche más negra.* Este cuadrado de 60 cm. contiene Thermic Plasma Conduits que lo atraviesan.
3	**Ferratonic Incinerator.** *Un grueso humo se alza desde este Ferratonic Incinerator.* Este cuadrado de 60 cm. contiene un Ferratonic Incinerator o Furnace en su centro, acompañado de 2 Galvanic Servohaulers.
4	**Haemotrope Reactor.** *Este distrito está dominado por el rugir del reactor de energía.* Este cuadrado de 60 cm. contiene un Haemotrope Reactor en su centro con Thermic Plasma Conduits que surgen de él.
5	**Galvanic Magnavent.** *Un denso humo negro se alza de las chimeneas de este sector.* Este cuadrado de 60 cm. tiene un Galvanic Magnavent en su centro y 2 Alchomite Stacks a su alrededor.
6	**Manufactorum de la colmena.** *Este distrito es un centro industrializado de actividad crucial para el esfuerzo de guerra.* Este cuadrado de 60 cm. está cubierto por 3 grandes piezas de escenografía Sector Mechanicus. Hay callejones entre ellos.

LOS YERMOS

Turbulentas tormentas de polvo barrían los desechos radiactivos y las dunas de cenizas de los páramos de Vigilus. Eran lugares inhóspitos, pero las líneas de suministros vitales que los cruzaban para llevar alimentos, agua y municiones a las colmenallanas fueron duramente disputadas.

Puedes jugar cualquier batalla que desees usando este conjunto de reglas, con cualquier ejército de tu colección. A continuación sugerimos misiones y zonas de batalla de este libro que funcionan especialmente bien con estas reglas. También hemos incluido algunas ideas adicionales, algunas de las cuales se derivan de los eventos descritos en este libro, para despertar tu imaginación; puedes usar cualquiera de ellas como base para tus partidas o como inspiración para tus propias historias.

MISIONES Y BATTLEZONES

- Ecos de guerra: Carga a la desesperada(pág. 82)
- Crisol de guerra: Convoy (pág. 66)
- Crisol de guerra: Batalla de persecución (pág. 74)
- Battlezone: Tormenta de polvo en zonas baldías (pág. 90)

IDEAS NARRATIVAS

- *Un convoy blindado del Astra Militarum debe cruzar las dunas del desierto para entregar su carga vital a las colmenallanas. Sin embargo, una banda de Speed Freeks intenta divertirse con ellos primero.*
- *Tras decidir llevar la lucha al enemigo, un valiente grupo de defensores sale de la seguridad de su colmenallana para invadir terreno enemigo.*
- *Una batalla aérea queda interrumpida por una volátil tormenta de polvo que cruza el área.*
- *Un pequeño grupo de guerreros ha quedado separado de su fuerza principal. Tras vagabundear perdidos por el desierto se encuentran una fortaleza de chatarra Ork. Superados en número y armamento, ¿podrán resistir entre las dunas hasta que lleguen sus camaradas?*

TABLA DE ESCENOGRAFÍA LOS YERMOS

1D6	RESULTADO
1-2	**Dunas de polvo.** *Un terreno baldío y vacío se extiende hasta el horizonte.* Este cuadrado de 60 cm. está vacío.
3-4	**Asentamiento en ruinas.** *Las ruinas yacen entre gruesos montículos de polvo. Este asentamiento lleva siglos abandonado.* Este cuadrado de 60 cm. contiene 4 Ruinas Sector Imperialis.
5	**Tuberías de plasma.** *Puede verse el brillo azul de las tuberías de plasma entre las tormentas de polvo.* Este cuadrado de 60 cm. tiene Thermic Plasma Conduits que lo recorren.
6	**Puesto avanzado del Adeptus Mechanicus en ruinas.** *Este laboratorio de investigación muestra indicios recientes de daño de batalla y ahora se encuentra abandonado entre las dunas.* Este cuadrado de 60 cm. contiene Ruinas patrón Ryza dispersas.

COLMENALLANA OTECK

Los Adeptus Arbites gobernaban con puño de hierro a los obreros que vivían en los estrechos confines de los macrodistritos de la Colmenallana Oteck. Estas regiones angostas demostraron ser fértiles campos de cultivo para los cultistas de la Sierpe Anhelante, que se esforzaron en capturar las fuentes de agua de la colmena.

Puedes jugar cualquier batalla que desees usando este conjunto de reglas, con cualquier ejército de tu colección. A continuación sugerimos misiones y zonas de batalla de este libro que funcionan especialmente bien con estas reglas. También hemos incluido algunas ideas adicionales, algunas de las cuales se derivan de los eventos descritos en este libro, para despertar tu imaginación; puedes usar cualquiera de ellas como base para tus partidas o como inspiración para tus propias historias.

MISIONES Y BATTLEZONES

- Crisol de guerra: Preservar lo ganado (pág. 68)
- Crisol de guerra: Extracción (pág. 72)
- Battlezone: Terremoto bélico (pág. 92)
- Battlezone: Infestación Genestealer (pág. 95)

IDEAS NARRATIVAS

- *Un comando de Space Wolves sigue el rastro de una progenie de Genestealer Cultists, pero su presa ha dejado una serie de trampas para atraparlos.*
- *Una fuerza artera intenta envenenar las reservas, una fuente de agua vital para el planeta. Los defensores deben eliminarlos antes de que puedan completar su tarea.*
- *Un grupo de rebeldes busca robar agua de la reserva, pero está bien protegida. Deben eliminar a los guardias sin saltar la alarma para llevarse el alijo.*

REGLA OPCIONAL

Si ambos jugadores están de acuerdo, la siguiente regla opcional se puede usar en cualquier área del campo de batalla designada como Zona de habitáculos demolidos (ver derecha):

SUPRESIÓN DE ARTILLERÍA

La artillería cercana ha destrozado este sector de la colmenallana y continúa disparando contra las calles en ruinas. Aunque no es precisa, hace que moverse por el área sea una hazaña peligrosa.

Cada vez que una unidad en esta sección del campo de batalla es elegida para mover en la fase de movimiento, tira 1D6; con un 1, la unidad sufre 1D3 heridas mortales. Con un 2 o 3, divide a la mitad el atributo Movimiento de todas las miniaturas de esa unidad hasta el final de la fase. Con un 4+, la unidad puede mover de forma normal.

TABLA DE ESCENOGRAFÍA COLMENALLANA OTECK

1D6	RESULTADO
1	**Zona de habitáculos demolidos.** *Este distrito ha quedado casi completamente destruido por fuego de artillería.* Este cuadrado de 60 cm. contiene 2 Ruinas Sector Imperialis. **Regla opcional: Supresión de artillería.** Esta sección del campo de batalla está sujeta a la regla opcional Supresión de artillería (ver izq.).
2	**Zona de habitáculos en ruinas.** *Antaño el hogar de miles, ahora no quedan más que escombros.* Este cuadrado de 60 cm. contiene 6 Ruinas Sector Imperialis.
3	**Administratum en ruinas.** *Este edificio del Administratum ha quedado demolido.* Este cuadrado de 60 cm. contiene un Sector Imperialis Administratum y, en su centro, 2 Ruinas Sector Imperialis.
4	**Basilicanum en ruinas.** *Las duras luchas en este distrito han dejado su Basilicanum destruido.* Este cuadrado de 60 cm. contiene un Sector Imperialis Basilicanum y, en su centro, 2 Ruinas Sector Imperialis.
5	**Distrito Adeptus Arbites.** *Antaño símbolo de opresión y control, este distrito ahora se alza vacío y silencioso.* Este cuadrado de 60 cm. contiene un Imperial Bastion y 2 Ruinas Sector Imperialis.
6	**Perímetro de la reserva.** *Este distrito protege el perímetro de una gran reserva fuertemente fortificada.* Este cuadrado de 60 cm. contiene una Wall of Martyrs Defence Line y un Wall of Martyrs Firestorm Redoubt que recorren el borde del campo de batalla. Si este cuadrado de 60 cm. no está adyacente a ningún borde del campo de batalla, repite este resultado.

MORTWALD

Los paisajes de Mortwald constaban de una yuxtaposición de bosques de hiperflora, biodomos utópicos y kilómetros de trincheras y líneas de defensa fortificadas. La gente de Mortwald prefería ponder su fe en un muro blindado que en la esotérica tecnología de lós campos de fuerza clase Bastión.

Puedes jugar cualquier batalla que desees usando este conjunto de reglas, con cualquier ejército de tu colección. A continuación sugerimos misiones y zonas de batalla de este libro que funcionan especialmente bien con estas reglas. También hemos incluido algunas ideas adicionales, algunas de las cuales se derivan de los eventos descritos en este libro, para despertar tu imaginación; puedes usar cualquiera de ellas como base para tus partidas o como inspiración para tus propias historias.

MISIONES Y BATTLEZONES

- Crisol de guerra: Preservar lo ganado (pág. 68)
- Crisol de guerra: Convoy (pág. 66)
- Crisol de guerra: Arrollar las líneas (pág. 70)
- Battlezone: Terremoto bélico (pág. 92)

IDEAS NARRATIVAS

- *Un pelotón del Astra Militarum recibe órdenes de defender unas reservas de suministros contra una fuerza invasora decidida a acabar con ellos.*
- *Una fuerza invasora se estrella contra las líneas de defensa fortificadas que rodean la colmena, generando una batalla de desgaste contra las fuerzas defensoras.*
- *Un grupo de asaltantes Drukhari se ha ocultado en el denso bosque esperando para lanzar su emboscada a la primera fuerza que se les acerque.*

REGLA OPCIONAL

Si ambos jugadores están de acuerdo, la siguiente regla opcional se puede usar en cualquier área del campo de batalla designada como Hiperflora exótica (ver derecha):

FLORA PELIGROSA

Este distrito de Mortwald es el hogar de flora exótica que se alimenta de quienes están desprevenidos.

Tira 1D6 cada vez que una unidad INFANTERÍA acaba un movimiento completamente dentro de esta sección del campo de batalla; con un 1, la unidad sufre 1 herida mortal.

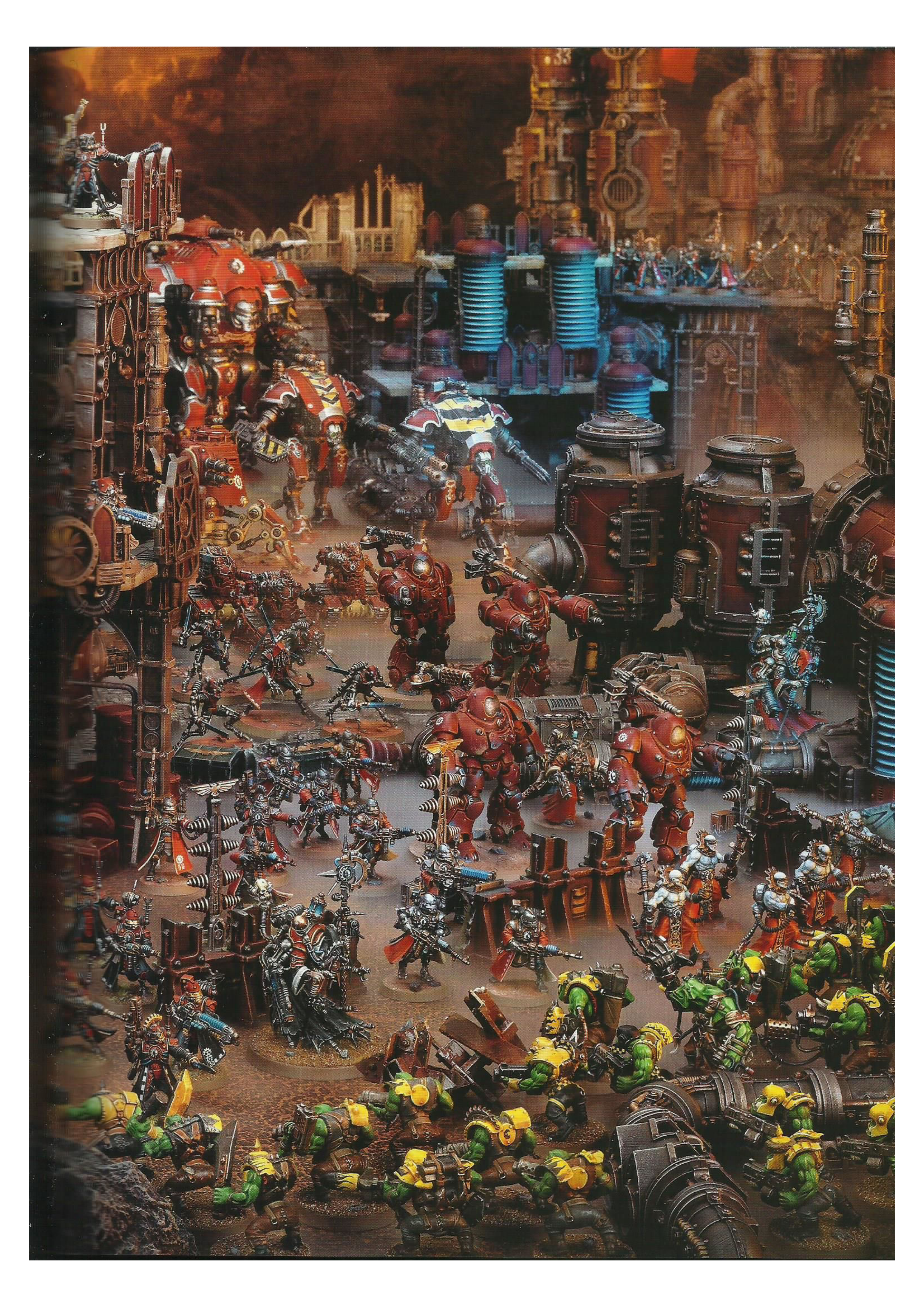
TABLA DE ESCENOGRAFÍA MORTWALD	
1D6	**RESULTADO**
1	**Hiperflora escasa.** *Este biodomo ha visto mucho combate y gran parte de su flora ha quedado destruida.* Este cuadrado de 60 cm. contiene 1 Bosque Citadel.
2	**Hiperflora densa.** *Los grandes bosques crecen sin control en esta región y no queda nadie para cosecharlos.* Este cuadrado de 60 cm. contiene 3 Bosques Citadel.
3	**Hiperflora exótica.** *Plantas de otros planetas y flora mutada se han infiltrado en este biodomo.* Este cuadrado de 60 cm. contiene 3 piezas de Barbed Venomgorse y 5 Shardwrack Spines. **Regla opcional: Flora peligrosa.** Esta sección del campo de batalla está sujeta a la regla opcional Flora peligrosa (ver izquierda).
4	**Reservas de suministros.** *En este distrito se guardan raciones y municiones.* Este cuadrado de 60 cm. contiene 3 Munitorum Armoured Containers.
5	**Línea de defensa fortificada.** *Las trincheras y armas rodean el perímetro de Mortwald.* Este cuadrado de 60 cm. contiene un Wall of Martyrs Defence Line y un Wall of Martyrs Firestorm Redoubt.
6	**Emplazamiento Bastión.** *Este impresionante reducto se alza frente a las incursiones.* Este cuadrado de 60 cm. contiene 1D3 Imperial Bastions con Aegis Defence Lines entre sí.



REGLAS DE FACCIÓN

"Un millar de ejércitos convergen en este mundo predestinado. Mil millones de guerreros batallan mil millones de veces por dominar una bola de roca reseca que podría demostrar ser el fulcro que hace pivotar todo el destino de la galaxia. Es una guerra que no podemos, no debemos, perder..."

Marneus Calgar





DESTACAMENTOS ESPECIALIZADOS

Desde los Kultoz de la velozidad que aparecieron bramando de las Ciudades Chatarra Ork al iniciarse la Guerra de Bestias, hasta la Victrix Honour Guard que acompañaba a Marneus Calgar cuando tomó tierra, la guerra en Vigilus vio participar a muchos Destacamentos especializados. A continuación se presentan reglas para usarlos en tus partidas de Warhammer 40,000.

DESTACAMENTOS ESPECIALIZADOS

Esta sección introduce los Destacamentos especializados para una docena de facciones. Estas reglas ilustran los estilos de combate diversos de los distintos ejércitos del 41º Milenio. Ademas, esta sección incluye nuevas hojas de datos para Marneus Calgar en armadura de Heraclus, la Victrix Honour Guard y Haarken Worldclaimer, Heraldo del Apocalipsis.

Si tu ejército es Veterano, tendrás acceso a las Estratagemas de Destacamento especializado presentes en esta sección. Una Estratagema de Destacamento especializado es un tipo único de Estratagema que se utiliza al crear tu ejército, que asigna una clave <**DESTACAMENTO ESPECIALIZADO**> a ciertas unidades de ese Destacamento y da acceso a Rasgos de Señor de la guerra, reliquias, Estratagemas y poderes psíquicos que pueden elegir dichas unidades.

Cualquier Destacamento de tu ejército (excepto los Destacamento auxiliares de apoyo) puede ser mejorado a Destacamento especializado usando una Estratagema de Destacamento especializado apropiada. Un Destacamento de tu ejército sólo



puede ser mejorado a Destacamento especializado una vez, y por lo tanto no se le pueden aplicar múltiples Estratagemas de destacamento especializado, ni siquiera si afectan a unidades distintas del Destacamento.

RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si tu Señor de la guerra es un **Personaje** y tiene la clave **<Destacamento especializado>** relevante, puedes asignarle un Rasgo de Señor de la guerra de la sección apropiada de este libro, en lugar de uno del reglamento de *Warhammer 40,000* o de un códex. Los personajes con nombre como Sammael tienen asociado un Rasgo de Señor de la guerra de su códex y deben tener dicho Rasgo de Señor de la guerra si son tu Señor de la guerra. Además, si tu ejército es Veterano, puedes usar esta Estratagema:

1PM

COMANDANTE DE CAMPAÑA

Estratagema

La experiencia con especialistas de este guerrero no tiene igual, y sabe liderar a los suyos con tácticas sofisticadas.

Usa esta Estratagema antes de la batalla si has empleado Estratagemas de Destacamento especializado al formar tu ejército. Elige un **Personaje** de tu ejército que haya obtenido una clave de una Estratagema de Destacamento especializado, y no sea tu Señor de la guerra ni un personaje con nombre. Puedes dar a ese personaje el Rasgo de Señor de la guerra del Destacamento especializado de que forma parte (ese personaje sólo se considera tu Señor de la guerra a efectos de dicho rasgo). Esta Estratagema puede usarse una vez por cada Estratagema de Destacamento especializado que hayas usado (gastando 1 PM cada vez). No puedes tener dos personajes con el mismo Rasgo de Señor de la guerra.

RELIQUIAS

Antes de la batalla puedes asignarle una reliquia de esta sección a un **Personaje** de tu ejército con la clave **<Destacamento especializado>** relevante, en lugar de darle una reliquia de un códex o de *Aprobado por el Capítulo*. Los personajes con nombre como Ghazghkull Thraka no pueden tener reliquias.

Algunas reliquias reemplazan a una de las armas de los personajes. Cuando este sea el caso, tanto si estás jugando una partida de Juego equilibrado como si usas valores en puntos mediante cualquier otro sistema, deberás pagar el coste del arma que está siendo reemplazada. Anota en tu hoja de ejército las reliquias que llevan tus personajes.

PODERES PSÍQUICOS

Si tienes **Psíquicos** en tu ejército con la clave **<Destacamento especializado>** relevante, antes de la batalla puedes elegir reemplazar uno de tus poderes psíquicos por un poder psíquico de la sección apropiada de este libro (no puedes elegir reemplazar el poder psíquico *Castigo*).

Por ejemplo, un Destacamento **Space Wolves** *puede mejorarse a Destacamento especializado Grupo de acecho usando la Estratagema de Destacamento especializado de la página 119. Al hacerlo, los* **Jefes de batalla**, **Garras sangrientas** *y* **Reivers** *del Destacamento reciben la clave* **Grupo de acecho**.

Esto permite, a su vez, darle a un **Personaje Grupo de acecho** *el Rasgo de Señor de la guerra Saga del salvaje y equipar a un* **Personaje Grupo de acecho** *con la reliquia Colmillohierro de Ammagrimgul. También puedes invertir Puntos de Mando para usar las Estratagemas Oler la sangre y Asesinos en manada en tus partidas.*

MARNEUS CALGAR

SEÑOR DE MACRAGGE, CHAPTER MASTER DE LOS ULTRAMARINES

El Capítulo de Ultramarines tiene una larga historia de producir algunos de los mayores héroes del Imperium. Incluso entre compañía tan augusta, Marneus Calgar destaca ya que pocas figuras en los últimos diez mil años han recibido el mismo respeto y pocas han conseguido tantas victorias cruciales para el Emperador.

Marneus Augustus Calgar no sólo es un guerrero consumado, sino también un estratega de gran talento. Es el señor de Ultramar, una gran franja de espacio en la asediada Franja Este. Allí, su sabiduría es la ley, pero sus decisiones también sientan precedentes para los Ultramarines y los cientos de Capítulos sucesores que luchan por el Imperium. Tal inmensa responsabilidad ha pesado mucho sobre Calgar, aunque no tanto como en el momento en que fue relevado de su deber.

El regreso del legendario Primarca, Roboute Guilliman, tuvo un efecto galvanizador sobre los guerreros de Ultramar, y en Calgar sobre todo. Sin embargo, el Primarca logró en unos pocos años más de lo que Calgar había hecho en un siglo. Dado que Guilliman es efectivamente un semidiós, no es de extrañar que la alegría de Calgar por el regreso de su padre genético se viera atemperada por los sentimientos de su propia irrelevancia cuando Guilliman se hizo cargo por primera vez de Ultramar, y luego se convirtió en Lord Comandante del Imperium.



Cuando los Adeptus Astartes se vieron reforzados con una gran cantidad de Primaris Marines de Guilliman, los Space Marines tradicionales también temían la obsolescencia. Fue Calgar quien integró los Capítulos de Space Marines con los recién asignados hermanos de los Primaris Marines, tanto física como espiritualmente. Fue el primero en someterse a la cirugía extremadamente arriesgada requerida para transformar un Space Marine tradicional en un Primaris Marine, y murió durante el procedimiento, aunque después de agonizantes minutos, él, como Guilliman, volvió a la vida. Ese noble sacrificio, ese martirio en nombre del progreso, mostró una nueva forma para los Space Marines del futuro. Calgar se puso la armadura de Heraclus, una adaptación revolucionaria de la icónica armadura de Antilochus.

Lanzó la contrainvasión de Vigilus que había sido contaminado por xenos junto a los veteranos guerreros Lethro Ados y Nemus Adranus, dos de sus ayudantes habituales de la Victrix Guard. Estos héroes habían sido elegidos personalmente por el Primarca para luchar en las filas de la élite de Macragge, y ahora recibieron el honor adicional de proteger al Señor del Capítulo con sus vidas.





Marneus Calgar
en armadura de Heraclus

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Marneus Calgar en armadura de Heraclus	6"	2+	2+	4	5	8	6	9	2+

Marneus Calgar en armadura de Heraclus es una única miniatura armada con los Guanteletes de Ultramar. Sólo puedes incluir un Marneus Calgar en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Guanteletes de Ultramar (disparo)	24"	Fuego rápido 2	4	-1	2	-
Guanteletes de Ultramar (combate)	Com.	Combate	x2	-3	1D3	-

HABILIDADES

Armadura de Heraclus. Marneus Calgar tiene una salvación invulnerable de 4+. Además, todo el daño que sufra Marneus Calgar se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).

Maestro táctico. Si tu ejército es Veterano, recibes 2 Puntos de Mando adicionales en caso de que Marneus Calgar sea tu Señor de la guerra.

Señor del Capítulo. Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de las unidades Ultramarines amigas a 6" o menos de Marneus Calgar.

Y no conocerán el miedo. Puedes repetir los chequeos de moral fallidos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: Imperium, Adeptus Astartes, Ultramarines

CLAVES: Personaje, Infantería, Mk X Gravis, Primaris, Señor del Capítulo, Marneus Calgar



Victrix Honour Guard

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Victrix Honour Guard	6"	3+	3+	4	4	3	4	9	2+

Esta unidad contiene 2 Victrix Honour Guards. Cada miniatura va armada con una espada de energía, un escudo de tormenta, granadas de fragmentación y granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Granada de fragmentación	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granada perforante	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

HABILIDADES

Escudo de tormenta. Una miniatura equipada con un escudo de tormenta tiene una salvación invulnerable de 3+.

Guardia de honor de Calgar. Si tu ejército es veterano, esta unidad no ocupa casillas en un Destacamento que incluya a Marneus Calgar.

Guardia de honor de Macragge. Tira 1D6 cada vez que un Personaje Ultramarines amigo pierda una herida mientras se encuentra a 3" o menos de esta unidad; con un 2+ una miniatura de esta unidad puede interceptar dicho impacto. El Personaje Ultramarines en cuestión no pierde una herida, pero esta unidad sufre una herida mortal.

Héroes de Ultramar. Esta unidad puede realizar una Intervención heroica como si fuera un Personaje.

Y no conocerán el miedo. Puedes repetir los chequeos de moral fallidos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: Imperium, Adeptus Astartes, Ultramarines

CLAVES: Infantería, Primaris, Victrix Honour Guard

VALORES EN PUNTOS

UNIDAD	MINIATURAS POR UNIDAD	PUNTOS POR MINIATURA
Marneus Calgar	1	200*
Victrix Honour Guard	2	26**

*Incluye el equipo
**No incluye el equipo

EQUIPO

OBJETO	PUNTOS POR OBJETO
Granadas de fragmentación	0
Granadas perforantes	0
Espada de energía	4
Escudo de tormenta	5

HAARKEN WORLDCLAIMER

HERALDO DEL APOCALIPSIS, PROCLAMADOR DEL REINO DE ABADDON

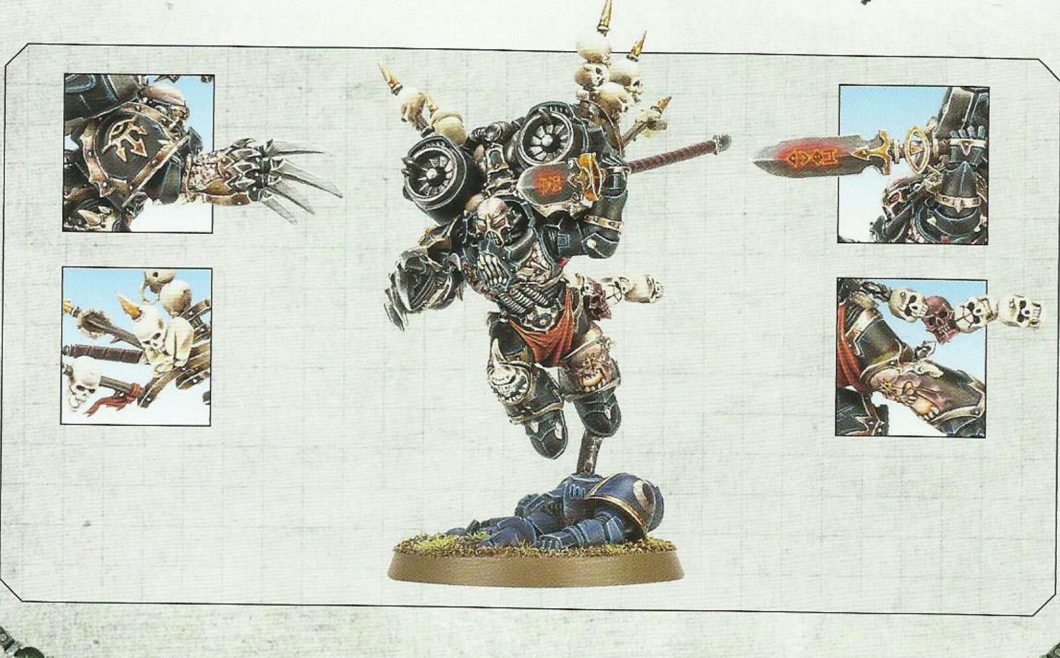
Antes de cada perdición, hay un presagio; antes de cada apocalipsis, una señal. Haarken World Claimer es ese presagio oscuro dado forma, y la perdición que anuncia es la llegada del mismísimo Señor de la Guerra: Abaddon the Despoiler, Señor de la Black Legion.

Haarken World Claimer disfruta en su papel de portavoz de Abaddon, porque es quien anuncia la muerte de mundos. No lo hace mediante alguna amenaza vanal o jactancia hueca, sino arrojando una lanza de terror y confusión al corazón de ciudadanos y soldados por igual. De esa manera, allana el camino para la llegada de la Black Legion, con sus huestes de Raptors descendiendo con lenguas de fuego para traer pánico y desesperación con cada ataque brutal.

Hace mucho tiempo, las Legiones Traidoras aprendieron el valor del miedo. Un planeta socavado por la duda, o mejor aún, paralizado por ella, ya está medio vencido. Erudito y coleccionista de conocimientos oscuros, así como líder de hombres, Worldclaimer conoce el poder de las palabras bien elegidas. Ha estudiado el Grimorio Nostromo, el más vil de los tratados escritos en sangre por el Primarca Curze. Ha desenterrado los Pergaminos coagulados, aprendiendo bien de las amenazas gruñidas por Angron antes de que fuera consumido por la furia berserker que dio la reputación de Comedores de mundos a su legión. Incluso ha profundizado en el temible Libro de Magnus, aunque le costó una buena parte de su cordura hacerlo. En sus estudios aprendió mucho. Cuando entrega su mensaje impío, transmitido no sólo desde sus propios altavoces, sino también mediante vocoemisores y las gargantas correosas de mil acólitos, el odio crudo y regocijante que gotea cada sílaba puede romper la cohesión, provocar rendiciones masivas e incluso conducir a los hombres al suicidio.

Aunque muchos heraldos considerarían su deber acabado a la llegada de su señor, Haarken Worldclaimer se deleita en traer la destrucción tanto en persona como desde lejos. Su reliquia daemónica, la Lanzainfernal, ha probado la sangre de monarcas, tiranos xenos e incluso señores del Chaos durante su largo servicio como heraldo de Abaddon, y cada muerte desmoralizadora lo vigoriza, llevándolo a nuevos actos de derramamiento de sangre. Pero no sólo arroja esta lanza al pecho de hombres y xenos. Para Haarken se ha convertido en un acto simbólico hundir su lanza profundamente en la corteza de un planeta al aterrizar en él y rugir la promesa de que en ochenta días y ochenta noches caerá. Y no se ha equivocado jamás.







Haarken Worldclaimer

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Haarken Worldclaimer	12"	2+	2+	4	4	5	5	9	3+

Haarken Worldclaimer es una única ministura armada con la Lanzainfernal y una garra relámpago. Sólo puedes incluir un **Haarken Worldclaimer** en tu ejército.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzainfernal	12"	Asalto 1	+1	-3	1D3	-
Garra relámpago	Com.	Combate	Port.	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas en ataques efectuados con esta arma. Si una miniatura va armada con dos garras relámpago, cada vez que luche puede efectuar 1 ataque adicional con ellas.

HABILIDADES

Ataque Raptor. Durante el despliegue, puedes colocar esta miniatura en órbita baja en lugar de desplegarla en el campo de batalla. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, esta miniatura puede usar un Ataque Raptor para llegar al campo de batalla: despliégala en cualquier punto del campo de batalla que esté a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

Coleccionista de cabezas. Cada vez que un **Personaje** enemigo sea eliminado por un ataque efectuado con esta miniatura, suma 1 al atributo Ataques de esta miniatura.

Heraldo del apocalipsis. Las unidades enemigas a 18" o menos de esta miniatura deben restar 1 de su atributo Liderazgo.

Muerte al falso Emperador (consulta el *Codex: Chaos Space Marines*).

Sello de corrupción. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Señor de los Raptors. Puedes repetir las tiradas para impactar de ataques efectuados con armas de combate por parte de unidades **Raptor** amigas a 6" o menos de esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN: Chaos, Heretic Astartes, Black Legion

CLAVES: Personaje, Infantería, Raptor, Propulsor de salto, Volar, Haarken Worldclaimer

VALORES EN PUNTOS

UNIDAD	MINIAT. POR UNIDAD	PUNTOS POR MINIATURA (Incluyendo equipo)
Haarken Worldclaimer	1	115

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si Haarken Worldclaimer es tu Señor de la guerra, debe recibir el Rasgo de Señor de la guerra "Señor del Terror" (ver *Códex: Chaos Space Marines*).



Haarken Worldclaimer avanza volando por entre las altas torres de Vigilus, seguido por sus asesinos aerotransportados.

CRUZADOS INDOMITUS

Gracias a las acciones valientes y decididas de sus guerreros, la Cruzada Indomitus cambió la galaxia tras la aparición de la Gran Fisura. Duró más de un siglo, y muchos de los Primaris Marines que integraban sus fuerzas se convirtieron, con el paso del tiempo, en encallecidos veteranos.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

CRUZADOS INDOMITUS

Estratagema de Destacamento especializado

Con la aparición de la Gran Fisura, la Cruzada Indomitus luchó para recuperar los mundos Imperiales asolados por las fuerzas del Chaos.

Usa esta Estratagema al crear tu ejército. Elige un Destacamento de Space Marines de tu ejército para que sea un Destacamanto especializado de Indomitus Crusaders. Los **PRIMARIS CAPTAINS, PRIMARIS LIEUTENANTS, PRIMARIS ANCIENTS, INTERCESSOR SQUADS** e **INCEPTOR SQUADS** que haya en dicho Destacamento ganan la clave **CRUZADO INDOMITUS**.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE CRUZADO INDOMITUS** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

ESCUDO GRIS

Durante la Cruzada Indomitus, este hermano de batalla sirvió en una unidad de Escudos Grises, fuerzas formadas por Space Marines de diversos Capítulos. Eso le permitió galvanizar una multitud de estilos de combate como uno solo. Ahora, lidera a sus propios guerreros y puede emplear tácticas versátiles, cambiándolas incluso a media batalla.

Una vez por batalla, al inicio de tu fase de movimiento, si tu Señor de la guerra está en el campo de batalla puedes elegir unidades **CRUZADO INDOMITUS** del mismo Destacamento que tu Señor de la guerra para que reciban una Táctica de Capítulo adicional hasta el inicio de tu siguiente turno. Elige la Táctica de Capítulo adicional entre las siguientes: Disciplina del Codex, Asalto relámpago, Señores de los asedios, Celo justo, Maestros artesanos, Maestros de las sombras, La carne es débil (ver *Codex: Space Marines*).

Hasta el inicio de tu siguiente turno, las unidades **CRUZADO INDOMITUS** amigas reciben el beneficio de esa Táctica de Capítulo además de cualquier otra que ya tuvieran. Se considera que tienen la clave de Capítulo a la que pertenece esa Táctica de Capítulo de cara a resolver la Táctica de Capítulo.

RELIQUIAS DE LA CRUZADA INDOMITUS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Cruzados Indomitus puedes asignar una de las siguientes reliquias a un **PERSONAJE CRUZADO INDOMITUS** de tu ejército.

RELICARIO DE GATHALAMOR

Cuando la Cruzada Indomitus llegó al mundo de Gathalamor, las hordas daemónicas ya habían abierto un sangriento camino en gran parte del planeta. Uno de los últimos reductos del Imperium era una red de defensas reforzadas, sostenidas valientemente por un grupo de Sisters of Silence. Estaban dirigidos por la estoica Knight-Centura Ordela Grendoth, cuyo poderoso campo nulo era anatema para las criaturas del warp que asaltaban el mundo. Gathalamor fue liberado por Guilliman, pero Grendoth cayó en la batalla final. Sus huesos fueron colocados dentro de un relicario que ahora posee una fracción de su poder.

Los **PSÍQUICOS** enemigos deben restar 1 a los chequeos psíquicos realizados a 18" o menos del portador. Adicionalmente, si el poder psíquico no se manifiesta con éxito, tira 1D6. Con un 4+ el **PSÍQUICO** que ha intentado manifestar el poder psíquico sufre 1D3 heridas mortales.



ESTANDARTE DE LA FUNDACIÓN ÚLTIMA

Este estandarte se alzaba desafiante cuando una incursión daemónica asedió Terra al inicio de la Noctis Aeterna y amenazó con machacar la Cruzada Indomitus antes de que empezara. Ahora se ha plantado en un centenar de mundos e inspira a cualquier veterano de la Cruzada Indomitus a luchar aún más duro para eliminar a los enemigos de la Humanidad.

Sólo **PRIMARIS ANCIENT**. Una vez por batalla, al inicio de tu fase de movimiento, el portador puede elegir plantar este estandarte. Si lo hace, hasta que el siguiente movimiento del portador, las miniaturas **INFANTERÍA CRUZADO INDOMITUS** amigas pueden repetir tiradas para impactar de 1 y tiradas para herir de 1 mientras se encuentren a 6" o menos del portador.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Indomitus Crusaders puedes invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

1PM LIBERADORES

Estratagema Space Marines

Liberadores de incontables sistemas y planetas, vencedores del hereje, el daemónico y el degenerado, estos guerreros han afinado sus capacidades en un centenar de batallas.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad **Cruzado Indomitus** de tu ejército. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cada vez que obtengas un resultado de 6 sin modificar en un ataque efectuado por una miniatura de esta unidad, dicho ataque inflige 2 impactos al blanco en lugar de 1.

1PM INTERCESSORS VETERANOS

Estratagema Space Marines

Esta escuadra ha destacado siempre por su ejemplaridad en el servicio en una docena de zonas de guerra.

Usa esta Estratagema antes del inicio de la batalla. Elige una unidad **Intercessor Squad Cruzado Indomitus** de tu ejército para que sean Intercessors Veteranos. Mientras dure la batalla, dicha unidad gana la clave **Veterana** y además suma 1 a los atributos Ataques y Liderazgo.

1PM BLANCO AVISTADO

Estratagema Space Marines

Con una precisión escalofriante, los Intercessors veteranos seleccionan y eliminan a los líderes enemigos clave, disparándoles en los ojos, a través de las juntas de las armaduras o aprovechando cualquier otro punto débil.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad **Intercessor Veterana** de tu ejército. Hasta el final de la fase, los rifles bólter Silencio con los que van armadas las miniaturas de la unidad ganan la siguiente habilidad: "Esta arma puede elegir como blanco a un **Personaje** incluso si no es la unidad enemiga más cercana. Si sacas una tirada para herir de 6+ con esta arma, inflige una herida mortal además de su daño normal."

1PM TORMENTA DE BÓLTERES

Estratagema Space Marines

Una tormenta de fuego de bólter es liberada a bocajarro. Bajo esa ingente cantidad de disparos, nadie puede escapar.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad **Intercessor Veterana** de tu ejército. Hasta el final de la fase, los rifles bólter automáticos con los que van armadas las miniaturas de la unidad ganan la siguiente habilidad: "Cuando esta arma elige como blanco a una unidad enemiga que se encuentra a la mitad o menos del alcance del arma, le impacta automáticamente."

1PM FUEGO RÁPIDO

Estratagema Space Marines

Los reflejos sobrehumanos de estos guerreros veteranos producen una cadencia de fuego devastadora.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad **Intercessor Veterana** de tu ejército. Hasta el final de la fase, los rifles bólter con los que van equipadas las miniaturas de la unidad cambian su tipo a Fuego rápido 2.

VICTRIX GUARD DE LOS ULTRAMARINES

Los integrantes de la Victrix Guard fueron elegidos por Roboute Guilliman a partir de la 1ª Compañía de los Ultramarines para acompañarle en su Cruzada Indomitus. A lo largo de los numerosos campos de batalla de Vigilus, elementos diversos de esta veterana formación lucharon sin descanso al lado de Calgar a fin de intentar ganarse su propia gloria.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM VICTRIX GUARD

Estratagema de Destacamento especializado

Los integrantes de la Victrix Guard son guerreros veteranos con incontables siglos de experiencia de combate a sus espaldas.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **ULTRAMARINES** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Victrix Guard. Las unidades **CAPTAINS**, **ANCIENTS**, **HONOUR GUARD**, **VICTRIX HONOUR GUARD**, **VANGUARD VETERAN SQUADS** y **STERNGUARD VETERAN SQUADS** de dicho Destacamento adquieren la clave **VICTRIX GUARD**.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **VICTRIX GUARD CAPTAIN** es tu Señor de la guerra, puedes asignarle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

GUARDIÁN DE ULTRAMAR

El título "Guardián de Ultramar" se otorga al Captain que lidera la Victrix Guard. Este héroe indomable y maestro del combate puede detectar y explotar las debilidades enemigas en el fragor de la batalla.

Una vez por batalla, en la fase de combate, puedes repetir las tiradas para herir de ataques que efectúen unidades **VICTRIX GUARD** amigas a 6" o menos de este Señor de la guerra.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Victrix Guard Puedes invertir Puntos de mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

1PM LUCHAR COMO SEMIDIOSES

Estratagema Ultramarines

La Victrix Guard, una reunión de valerosos héroes, es más que capaz de abrirse paso entre ejércitos enteros de enemigos.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad **VICTRIX GUARD** de tu ejército a 6" o menos de un **VICTRIX GUARD CAPTAIN** amigo. Hasta el final de la fase, suma 1 a las tiradas para impactar de ataques que efectúe esa unidad.

3PM ¡GOLPEAD PRIMERO! ¡POR ULTRAMAR!

Estratagema Ultramarines

A medida que el enemigo se acerca, la Victrix Guard prepara sus armas para propinar el primer golpe.

Usa esta Estratagema al final de la fase de carga de tu oponente. Elige una unidad **VICTRIX GUARD** de tu ejército que haya cargado en esta fase, o que haya realizado una Intervención heroica durante esta fase. Dicha unidad puede agruparse de inmediato y luchar como si fuera la fase de combate (esto no le impide ser elegida para luchar en la fase de combate de este turno).

RELIQUIAS DE ULTRAMAR

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Victrix Guard Puedes darle una de las siguientes reliquias a un **Personaje Victrix Guard** de tu ejército.

Filo del soldado

Esta espada engañosamente sencilla ha sido un tesoro de los Ultramarines desde la fundación misma del Capítulo. Pese a no estar hecha a partir de la tecnología disruptora de materia de una espada de energía, es igualmente capaz de atravesar fácilmente incluso las placas más gruesas de ceramita y plastiacero. Su filo monomolecular está tan perfectamente forjado que ha sobrevivido durante milenios sin tener que volver a ser afilado.

Únicamente una miniatura con espada de energía o espada artesanal de energía. El filo del soldado reemplaza la espada de energía o espada artesanal de energía del portador, y tiene el siguiente perfil.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Filo del soldado	Com.	Com.	+1	-4	2

El estandarte de Macragge Inmaculado

Cuando las Guerras Tyrannic llegaron al reino de Ultramar, y la Flota enjambre Behemoth descendió sobre Macragge, fue este glorioso estandarte el que ondeó en todo momento por encima de las hordas de bestias xenos. Para los Ultramarines representa el poder inquebrantable de su planeta natal y su Capítulo. Cuando un Ultramarine lo contempla, le invade un sentimiento de orgullo y determinación indescriptibles, así como la certeza de que ningún enemigo puede igualar la pericia en batalla que él y sus camaradas han heredado de su Primarca.

Únicamente **Ancient**. Suma 1 al atributo Liderazgo de las unidades **Ultramarines** amigas mientras se encuentren a 12" o menos del portador. Además, suma 1 al atributo Ataques de las unidades **Victrix Guard** amigas mientras se encuentren a 6" o menos del portador.





COHORTE ROMPEASEDIOS DE LOS IMPERIAL FISTS

Los Imperial Fists son expertos reconocidos en la guerra de asedio, capaces de aguantar una posición bajo ataque durante meses si es necesario. En caso de que el enemigo logre atravesar el anillo exterior de sus defensas, los propios Imperial Fists destruirán sus fortificaciones para convertirlas en una trampa mortal.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

COHORTE ROMPEASEDIOS DE LOS IMPERIAL FISTS

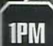
Estratagema de Destacamento especializado

Incontables fortificaciones han caído ante la furia concentrada de una Cohorte rompeasedios de los Imperial Fists.

Usa esta Estratagema al crear tu ejército. Elige un Destacamento **IMPERIAL FISTS** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Cohorte rompeasedios. Los **CAPTAINS**, **CENTURIONS**, **DREADNOUGHTS** y **VINDICATORS** de ese Destacamento ganan la clave **COHORTE ROMPEASEDIOS**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Cohorte rompeasedios puedes invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:



DEMOLICIÓN ESTRUCTURAL

Estratagema Imperial Fists

Con una puntería perfecta, las fortificaciones enemigas son reducidas a escombros en un instante, sepultando a quien se encontrara en su interior.

Usa esta Estratagema después de que un **EDIFICIO** haya sido destruido por el ataque de una unidad **COHORTE ROMPEASEDIOS** de tu ejército. Tira 2D6 en lugar de 1 por cada miniatura que desembarque de dicho **EDIFICIO**. Por cada resultado de 1, una miniatura de las que han desembarcado (a elección del jugador que las controla) es eliminada.



DEVASTACIÓN SÍSMICA

Estratagema Imperial Fists

Bajo la feroz cadena de ataques liberada por la Cohorte rompeasedios, las barricadas se colapsan e incluso los vehículos blindados quedan reducidos a chatarra humeante.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de disparo o de combate. Elige una unidad **COHORTE ROMPEASEDIOS** de tu ejército. Cada vez que saques un resultado de 6+ en una tirada para herir por un ataque efectuado por dicha unidad que elija como blanco a un **VEHÍCULO** o **EDIFICIO** enemigo durante esa fase, el ataque inflige una herida mortal además de su daño normal.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE COHORTE ROMPEASEDIOS** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

INDOMABLE

Este Señor de la guerra nunca se echa atrás una vez que ha fijado su mente en una tarea concreta. Se mantiene estoico, inspirando a sus aliados para que resistan.

Si tu Señor de la guerra no se ha movido durante la fase de movimiento de este turno, las unidades **INFANTERÍA IMPERIAL FISTS** a 6" o menos de tu Señor de la guerra superan automáticamente los chequeos de moral y reciben el beneficio a sus tiradas de salvación por estar en cobertura, incluso si no están completamente dentro de o sobre un elemento de escenografía.



RELIQUIAS DE PHALANX

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Cohorte rompeasedios puedes dar la siguiente reliquia a un **PERSONAJE COHORTE ROMPEASEDIOS** de tu ejército:

EL OJO DE HYPNOTH

El Ojo de Hypnoth fue presentado a los Imperial Fists a finales del M39 para honrar su defensa del mundo forja de Hypnoth contra el ¡Waaagh! Kromak. Este artefacto es un sistema auspex muy sofisticado y de largo alcance; según dicta la tradición, su utilidad principal es detectar debilidades ocultas en las armaduras y fortificaciones enemigas.

Repite los resultados de 1 en las tiradas para herir de los ataques de disparo que efectúen las unidades **COHORTE ROMPEASEDIOS** amigas a 6" o menos del portador.

FUERZA DE CHOQUE LIBERATOR DE LOS CRIMSON FISTS

La liberación del Mundo de Rynn fue extenuante, pero los que sobrevivieron se volvieron expertos en luchar contra todo pronóstico, y en enseñar a otros el conocimiento que tanto les costó ganar. Los Crimson Fists han jurado liberar esos mundos imperiales que están aplastados bajo la bota de tiranos y opresores.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

FUERZA DE CHOQUE LIBERATOR DE LOS CRIMSON FISTS

Estratagema de Destacamento especializado

El asedio daemónico en Mundo de Rynn fue finalmente levantado por la llegada de la Cruzada Indomitus. Los maltrechos Crimson Fists vieron sus filas reforzadas por veteranos Primaris descendientes de Rogal Dorn.

Usa esta Estratagema al crear tu ejército. Elige un Destacamento **CRIMSON FISTS** de tu ejército para que sea un destacamento especializado Fuerza de choque Liberator. Los **PERSONAJES PRIMARIS**, **INTERCESSOR SQUADS**, **REIVER SQUADS** y **HELLBLASTER SQUADS** de dicho Destacamento ganan la clave **FUERZA DE CHOQUE LIBERATOR**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Fuerza de choque Liberator de los Crimson Fists puedes invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

1PM

HÉROES DE MUNDO RYNN

Estratagema Crimson Fists

Los Crimson Fists atacan a las amenazas de los maltrechos mundos Imperiales, liberándolos igual que hicieron con su planeta natal.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad **FUERZA DE CHOQUE LIBERATOR** de tu ejército. Hasta el final de la fase, cada vez que saques un resultado sin modificar de 6 en una tirada para impactar por un ataque efectuado con las armas a distancia de esa unidad, dicho ataque obtiene 2 impactos en lugar de 1.



PARANGONES DE DORN

Estratagema Crimson Fists

Los Primaris Marines de los Crimson Fists comparten con su primogénito el mismo sentido de la disciplina bajo presión. Cuando devuelven una andanada de disparos, su eficiencia y rapidez de reflejos bordean lo sobrenatural.

Usa esta Estratagema al final de la fase de disparo enemiga. Elige una unidad **FUERZA DE CHOQUE LIBERATOR** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de uno o más ataques esta fase. Dicha unidad puede disparar de inmediato como si fuera tu fase de disparo.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE FUERZA DE CHOQUE LIBERATOR** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

INSTRUCTOR EXPERTO

Tras los estragos sufridos, los Crimson Fists supervivientes se vieron obligados a convertirse en tutores sin igual, a fin de reponer sus bajas rápidamente con nuevos reclutas.

Repite las tiradas para impactar de 1 de las unidades **FUERZA DE CHOQUE LIBERATOR** amigas a 9" o menos de tu Señor de la guerra.

RELIQUIAS DE MUNDO RYNN

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Fuerza de choque Liberator de los Crimson Fists, puedes dar la siguiente reliquia a un **PERSONAJE FUERZA DE CHOQUE LIBERATOR** de tu ejército.

LA ARBITRADORA VENGADORA

El Sergeant Ricario Vicentius fue un valeroso guerrero que sirvió junto al Señor del Capítulo Pedro Kantor durante la batalla del Desfiladero del Traidor. Aunque acabó por ser abatido, según todos los informes mató a un número incontable de Orks incluso después de haber resultado mortalmente herido. Tras la batalla, el Señor del Capítulo Kantor ordenó recuperar y reasignar su pistola bólter, ahora conocida por sus hombres como "La arbitradora vengadora", y desde entonces ha servido a incontables hermanos del Capítulo.

Únicamente una miniatura con pistola bólter. La arbitradora vengadora reemplaza la pistola bólter del portador y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
La arbitradora vengadora	12"	Pistola 2	5	-1	2
Habilidades: Cada vez que un ataque con este arma impacta, puedes hacer inmediatamente otra tirada para impactar contra ese objetivo con la misma arma. Esas tiradas para impactar adicionales no pueden a su vez generar nuevas tiradas.					

HERMANOS DE ESPADA BLACK TEMPLARS

Los veteranos de los Black Templars realizan juramentos para defender el honor del Imperium en todo lo que hacen. Sienten un odio especial por los xenos, los psíquicos y los herejes. Luchan cual caballeros legendarios de antaño en su cruzada eterna contra la oscuridad.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

HERMANOS DE ESPADA

Estratagema de Destacamento especializado

La ambición de todo Iniciado de los Black Templars es ser ascendido a las muy estimadas filas de los Hermanos de espada, pues dichos caballeros-guerreros son la élite de su Capítulo.

Usa esta Estratagema al crear tu ejército. Elige un Destacamento **Black Templars** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Hermanos de espada. El **High Marshal Helbrecht**, el **Emperor's Champion**, los **Captains**, los **Campeones de la Compañía** y los **Veteranos de la Compañía** del Destacamento ganan la clave **Hermanos de espada**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Sword Brethren puedes invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

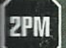


DEFENDED EL HONOR DEL EMPERADOR

Estratagema Black Templars

La fe de los Black Templars en el Emperador es tan fuerte que son capaces de enjugar incluso las heridas más graves.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad **Hermanos de espada** de tu ejército. Hasta el final de esa fase, tira 1D6 cada vez que una miniatura de la unidad pierda una herida; con un 5+, la miniatura no pierde la herida.



NO PERMITIREMOS QUE EL IMPURO VIVA

Estratagema Black Templars

Llevados por un fanatismo total, estos guerreros han jurado aniquilar a los enemigos de la Humanidad en nombre del sagrado Emperador.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad **Hermanos de espada** de tu ejército. Suma 1 al atributo Ataques de las miniaturas de dicha unidad durante esa fase. Además, hasta el final de esa fase puedes repetir las tiradas para herir de los ataques que efectúe esa unidad.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **Personaje Hermanos de espada** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

Maestro espadero

La pericia de este Señor de la Guerra en el arte del combate cuerpo a cuerpo es igualada por muy pocos guerreros.

Suma 1 al atributo Ataques de tu Señor de la Guerra. Además, cada vez que saques un resultado sin modificar de 6 en la tirada para impactar de un ataque efectuado por tu Señor de la guerra durante la fase de combate, dicho ataque inflige 2 impactos en lugar de sólo 1.



RELIQUIAS DE LA CRUZADA ETERNA

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Hermanos de espada puedes dar la siguiente reliquia a un **Personaje Hermanos de espada** de tu ejército.

El Orbe Sagrado

Creado por uno de los célebres artificieros del Capítulo, este orbe es una granada empoderada por la ira sagrada del Emperador y cargada de explosivos y ungüentos sagrados cuya pureza hace arder a los impíos.

Una vez por batalla, en tu fase de disparo, puedes elegir que el portador lance el Orbe Sagrado en lugar de efectuar un ataque normal de disparo. En tal caso, elige una unidad enemiga visible y a 6" o menos del portador y tira 1D6 por cada 10 miniaturas que haya en dicha unidad (redondeando hacia arriba). Por cada tirada de 2+ la unidad sufre 1D3 heridas mortales.

ESCUADRÓN DE ATAQUE RAVENWING

Los integrantes de la Ravenwing tienen una tarea como cazadores, vigilantes y exploradores de secretos oscuros. Cuando están seguros de que su presa anda cerca, estos Dark Angels siguen sus instintos, derribando al enemigo y a continuación propinándole un golpe rápido y letal.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

ESCUADRÓN DE ATAQUE

Estratagema de Destacamento especializado

Altas nubes de polvo se alzan tras el Escuadrón de ataque Ravenwing mientras se dirige a la batalla. Golpeando con rapidez, los cazadores de la 2ª Compañía penetran hasta el fondo de las líneas enemigas.

Usa esta Estratagema al crear tu ejército. Elige un Destacamento **DARK ANGELS** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Escuadrón de ataque Ravenwing. Las unidades **RAVENWING** de dicho Destacamento ganan la clave **ESCUADRÓN DE ATAQUE**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Escuadrón de ataque Ravenwing puedes invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:



ATAQUE RAUDO

Estratagema Dark Angels

Los guerreros de un Escuadrón de ataque Ravenwing atacan al enemigo a una velocidad escalofriante y a continuación escapan sin darle tiempo de reaccionar.

Usa esta Estratagema en la fase de combate, después de que una unidad **ESCUADRÓN DE ATAQUE** de tu ejército haya luchado. Dicha unidad puede realizar de inmediato un movimiento (y Avanzar) como si fuera tu fase de movimiento. Si tiene unidades enemigas a 1", puede Retirarse en su lugar.



DESIGNAR EL ATAQUE

Estratagema Dark Angels

Tan pronto como un Escuadrón de ataque daña a su blanco, los demás integrantes de su formación se abalanzan sobre la presa como buitres para completar el trabajo.

Usa esta Estratagema después de que una unidad **ESCUADRÓN DE ATAQUE** de tu ejército haya atacado a una unidad enemiga en la fase de disparo y el ataque haya resultado en que la unidad enemiga ha perdido una o más heridas. Suma 1 a las tiradas para impactar en ataques efectuados por otras unidades **ESCUADRÓN DE ATAQUE** de tu ejército que elijan como blanco a la misma unidad enemiga esta fase.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE ESCUADRÓN DE ATAQUE** es tu Señor de la guerra, puedes asignarle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

REACCIONES RELÁMPAGO

La Ravenwing es famosa por sus ataques veloces, y este Señor de la guerra es la encarnación de ese rasgo. En combate, hay pocos que puedan superar su velocidad y pericia con un arma de filo.

Siempre puedes elegir que tu Señor de la guerra luche primero en la fase de combate, incluso si no ha cargado. En caso de que el enemigo tenga unidades que hayan cargado, o que tengan habilidades similares a esta, iros alternando para elegir una unidad con la que luchar, empezando por el jugador cuyo turno está en curso.

RELIQUIAS DE CALIBAN

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Escuadrón de ataque Ravenwing puedes asignarle la siguiente reliquia a un **PERSONAJE ESCUADRÓN DE ATAQUE** de tu ejército:

MATAMONSTRUOS DE CALIBAN

Esta ancestral arma se entregaba tradicionalmente al más honorable Caballero de la Orden. Dicen que, mientras su dueño se mantenga puro de mente, esta espada es capaz de abatir incluso a los enemigos más poderosos.

Únicamente una miniatura con espada de energía. La Matamonstruos de Caliban reemplaza a la espada de energía del portador y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Matamonstruos de Caliban	Com.	Com.	+2	-3	1D3
Habilidades. Suma 1 a las tiradas para herir de ataques que elijan como blanco a un **MONSTRUO** enemigo o un **VEHÍCULO** enemigo.					

GRUPO DE ACECHO DE LOS SPACE WOLVES

Acechando entre el humo de los campos de batalla cubiertos de cadáveres llegan los Grupos de acecho de los Space Wolves, con sus ojos brillando con los fuegos de la guerra. Cuando huelen a su presa, no tiene escapatoria ya que son cazadores incomparables y letales en el ataque.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

GRUPO DE ACECHO

Estratagema de Destacamento especializado

Desde las sombras llegan los Grupos de acecho de los Space Wolves, persiguiendo a su presa con una ferocidad inquebrantable. Una vez que el enemigo se da cuenta de que está siendo perseguido, suele ser demasiado tarde para evadir su destino.

Usa esta Estratagema al crear tu ejército. Elige un Destacamento **Space Wolves** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Grupo de acecho. Las unidades **Jefes de batalla**, **Garras sangrientas** y **Reivers** de dicho Destacamento ganan la clave **Grupo de acecho**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Grupo de acecho puedes invertir Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

2PM

OLER LA SANGRE

Estratagema Space Wolves

Una vez que se ha derramado la sangre, los guerreros del Grupo de acecho caen sobre sus enemigos como lobos salvajes, despedazándolos.

Usa esta Estratagema en la fase de combate. Elige una unidad **Infantería** o **Monstruo** enemiga que haya sufrido bajas, o que incluya miniaturas que tengan menos del número inicial de heridas. Suma 1 a las tiradas para herir en ataques efectuados por unidades **Grupo de acecho** de tu ejército que tomen como blanco a dicha unidad enemiga.

1PM

ASESINOS EN MANADA

Estratagema Space Wolves

Llevado por el aroma de la sangre, el Grupo de acecho trata en primer lugar de tentar a su enemigo, poniendo a prueba sus debilidades mediante ataques de tanteo, antes de caer sobre él ya con toda su furia.

Usa esta Estratagema después de que una unidad **Grupo de acecho** efectúe un movimiento de carga. Elige otra unidad **Grupo de acecho** amiga a 12" o menos de la unidad que ha cargado. Hasta el final de la fase, puedes tirar 3D6 al hacer movimientos de carga con dicha unidad y descartar el dado que haya sacado el resultado más bajo.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **Personaje Grupo de acecho** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

Saga del salvaje

Se cuentan historias terribles sobre la furia bestial de este guerrero. Similar a un lobo alfa fenrisiano, da caza a sus presas y las aniquila con una eficiencia brutal.

Suma 1 al atributo Ataques de tu Señor de la guerra si ha hecho un movimiento de carga en el mismo turno.

Hazaña legendaria. Las miniaturas enemigas pierden por lo menos 5 heridas debido a ataques efectuados por las armas de combate de tu Señor de la guerra en una sola fase.

RELIQUIAS DEL COLMILLO

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Grupo de acecho Puedes dar la siguiente reliquia a un **Personaje Grupo de acecho** de tu ejército.

Colmillohierro de Ammagrimgul

Forjada a partir de una veta de hierro hallada en lo profundo de la montaña Ammagrimgul, en Fenris, se han cantado muchas odas acerca de esta arma artesanal y de la sangre que ha vertido en batalla contra los enemigos del Emperador.

Únicamente una miniatura con hacha de energía. La Colmillohierro de Ammagrimgul reemplaza el hacha de energía del portador y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Colmillohierro de Ammagrimgul	Com.	Com.	+1	-2	1D3
Habilidades. Si se obtiene un resultado sin modificar de 6 en la tirada para herir de un ataque efectuado con esta arma, la miniatura elegida como blanco sufre 1D3 heridas mortales en lugar del daño normal.					

COHORTE CIBERNÉTICA

La Legio Cybernetica es una de las instituciones más antiguas del Adeptus Mechanicus, y ha perdurado por un motivo. Cada Kastelan Robot es un ídolo de guerra, y cuando se reúnen en manípulos y se ven potenciados a su máxima letalidad son imparables.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

COHORTE CIBERNÉTICA

Estratagema de Destacamento especializado

Los manípulos de la Legio Cybernética marchan hacia la batalla con sincronización inhumana, listos para combatir en su búsqueda de conocimiento arcano.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento ADEPTUS MECHANICUS de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Cohorte cibernética. Los TECH-PRIESTS DOMINUS, ENGINSEERS, CYBERNETICA DATASMITHS y KASTELAN ROBOTS de ese Destacamento obtienen la clave COHORTE CIBERNÉTICA.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Cohorte cibernética puedes usar Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas: :



1PM

FUENTE DE ENERGÍA

Estratagema Adeptus Mechanicus

Los datasmith envían una ráfaga de energía a los Kastelan Robots, permitiéndoles cruzar el campo de batalla a ritmo acelerado.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de carga. Elige una unidad de KASTELAN ROBOTS COHORTE CIBERNÉTICA de tu ejército a 3" o menos de un CYBERNETICA DATASMITH COHORTE CIBERNÉTICA amigo. Añade 3 a las tiradas de carga realizadas por esa unidad de Kastelan Robots hasta el final de esa fase.



1PM

ATAQUE RASANTE

Estratagema Adeptus Mechanicus

Modificar las doctrinas de estos Kastelan Robots les da una gran maniobrabilidad y potencia de fuego, una combinación devastadora.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de movimiento. Elige una unidad KASTELAN ROBOTS COHORTE CIBERNÉTICA de tu ejército que tenga el Protocolo Aegis en efecto. Hasta el final de ese turno, trata las armas Pesadas con las que esté armada esa unidad como armas de Asalto a todos los propósitos de reglas.

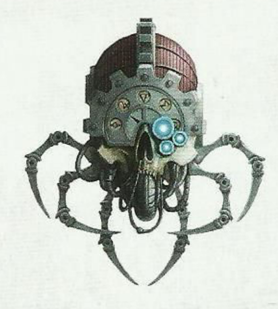
RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un PERSONAJE COHORTE CIBERNÉTICA es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

ADEPTO DE LA LEGIO CYBERNETICA

Un veterano en batalla a quien se ha otorgado la confianza de usar las reliquias más preciadas de la Legio Cybernetica, este Señor de la guerra es muy hábil reparando daños de batalla.

Una vez por batalla, cuando tu Señor de la guerra usa su habilidad Señor de las máquinas para reparar una unidad KASTELAN ROBOTS COHORTE CIBERNÉTICA amiga, esa unidad recupera 1D6 heridas perdidas en lugar de 1D3.



ARCANA MECHANICUM

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Cohorte cibernética puedes dar la siguiente reliquia a un PERSONAJE COHORTE CIBERNÉTICA de tu ejército:

SERVOCRÁNEO DOCTRINA FOREAS

Equipado con potenciadores grav de arqueotecnología, este servocráneo ha sido adaptado para dispensar doctrinas santificadas a los Kastelan Robots. Esto permite a los Datasmiths u otros adeptos de la Legio Cybernetica extender su control sobre una red más amplia de robots y comandar más en batalla.

Las unidades amigas de KASTELAN ROBOTS COHORTE CIBERNÉTICA pueden intentar cambiar sus protocolos de batalla al inicio de cada una de tus fases de movimiento si se encuentran a 9" o menos del portador.

MANÍPULO DE SERVITORS

Un Manípulo de Servitors luchará y se abrirá camino hacia la guerra, impulsado por la obsesión inhumana de su Tech-Priest con el conocimiento a cualquier coste. Estos ciborgs sin sentido pelean al unísono, su humanidad es secundaria al poder destructivo de las armas suturadas a sus extremidades.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

MANÍPULO DE SERVITORS

Estratagema de Destacamento especializado

Como una tormenta inminente, el zumbido rítmico de las unidades motrices de los Kataphron y el pesado crujido de los servitors marcan la llegada de un Manípulo de Servitors, una legión de esclavos lobotomizados que sólo sirven la voluntad del Omnissiah.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **Adeptus Mechanicus** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Manípulo de Servitors. Los **Tech-Priests Dominus, Enginseers, Kataphron Breachers, Kataphron Destroyers** y **Servitors** en ese Destacamento obtienen la clave **Manípulo de Servitors**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Manípulo de Servitors puedes usar Puntos de Mando en las siguientes Estratagemas:



BIÓNICA MEJORADA

Estratagema Adeptus Mechanicus

Estos servidores Kataphron han sido reforzados y mejorados para ofrecer mayor protección en batalla.

Usa esta Estratagema antes de que empiece la batalla. Elige una unidad de **Kataphron Breachers Manípulo de Servitors** o **Kataphron Destroyers Manípulo de Servitors** de tu ejército. Esa unidad tiene una salvación invulnerable de 5+ durante esta batalla.



BLOQUEO MENTAL NOOSFÉRICO

Estratagema Adeptus Mechanicus

Los Tech-Priests que lideran el Manípulo de Servitors han mejorado los sistemas de puntería cableados a cada uno de sus Kataphron que permiten que los protocolos mejorados anulen los valores predeterminados en plena batalla.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad de **Kataphron Breachers Manípulo de Servitors** o **Kataphron Destroyers Manípulo de Servitors** a 6" o menos de un **Tech-Priest Dominus Manípulo de Servitors** amigo. Añade 1 a las tiradas para impactar de ataques realizados por esa unidad hasta el final de la fase.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **Personaje Manípulo de Servitors** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

Maestro del bioempalme

Este Tech-Priest no tiene reparos en sacrificar un espécimen para preservar a otro que considere más valioso.

Al final de tu fase de movimiento, puedes elegir una unidad de **Servitors** de tu ejército a 6" o menos de tu Señor de la guerra y una unidad de **Kataphron Breachers** o **Kataphron Destroyers** de tu ejército a 6" o menos de tu Señor de la guerra. 1 miniatura de esa unidad de **Servitors** muere inmediatamente. Una unidad de **Kataphron Breachers** o **Kataphron Destroyers** recupera 1D3 heridas perdidas o, si no hay miniaturas heridas en la unidad y alguna de sus miniaturas ha sido eliminada, puedes devolver una miniatura eliminada a la unidad con 1 herida restante (dicha miniatura despliega en coherencia de unidad y no puede desplegar a 1" o menos de cualquier miniatura enemiga; si esto no es posible, no devuelvas la miniatura a la unidad).

ARCANA MECHANICUM

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Manípulo de Servitors puedes dar la siguiente reliquia a un **Personaje Manípulo de Servitors** de tu ejército.

Corpus genética

Este hacha toma muestras de datos genéticos mientras golpea al enemigo, volviéndose más mortífera con cada golpe.

Sólo miniaturas con hacha omnisiana. La Corpus genética reemplaza el hacha omnisiana del portador y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Corpus genética	Com.	Com.	+1	-2	2

Habilidad. Si el resultado para herir de un ataque realizado por esta arma es un 6 sin modificar, la miniatura objetivo sufre 1D3 heridas mortales en lugar de cualquier daño normal.

MULTITUD UNGIDA

Los extraños vástagos biológicos del Genestealer Cult son deformes, musculosos y totalmente devotos. Los más poderosos entre ellos están ungidos con los santos óleos y la sangre de sus parientes Purestrain, y luchan como fanáticos enloquecidos en nombre de sus líderes guerreros.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

MULTITUD UNGIDA

Estratagema de Destacamento especializado

Para los Genestealer Cults, los Abominants son vistos como figuras sagradas, bendecidos para abandonar la oscuridad subterránea y conquistar las estrellas.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **Genestealer Cults** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Multitud ungida. Los **Abominants** y **Aberrants** en ese Destacamento obtienen la clave **Multitud ungida**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye cualquier Destacamento especialista **Multitud ungida**, puedes usar Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

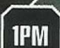


DEVOCIÓN HASTA LA MUERTE

Estratagema Genestealer Cults

Estos Aberrants venden caras sus vidas, golpeando a sus enemigos incluso después de haber sido heridos mortalmente.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad **Aberrant Multitud ungida** de tu ejército. Hasta el final de esa fase, cuando una miniatura de esa unidad muera, esa miniatura no se retira del campo de batalla de forma normal, sino que se agrupa inmediatamente y combate, incluso si ya ha sido elegida para luchar esa fase. Después de resolver sus ataques se retira del campo de batalla.



¡LUCHAD POR EL UNGIDO!

Estratagema Genestealer Cults

En batalla, el feroz grito de guerra de su líder les inspira a mayores niveles de fanatismo a medida que desatan su brutalidad sobre el enemigo.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de combate. Elige una unidad **Aberrant Multitud ungida** a 6" o menos de un **Abominant Multitud ungida**. Repite las tiradas para herir de 1 de los ataques realizados por esa unidad hasta el final de esa fase.

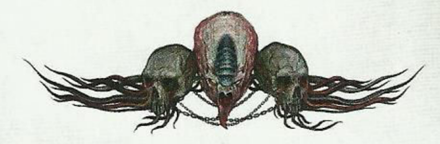
RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **Personaje Multitud ungida** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

Gusano mental insidioso

Nacido a la existencia mediante un derrame psíquico del Patriarch, este gusano mental manifiesta los aspectos más siniestros de su progenitor. No muestra ninguna preocupación por el ser a la que parasita, y usa su voluntad para llevar al Abominant y sus seguidores al combate sin cesar.

Añade 1 a las tiradas de carga de tu Señor de la guerra y de las unidades **Multitud ungida** amigas que se encuentren a 6" o menos de tu Señor de la guerra cuando se realice la tirada.



RELIQUIAS SAGRADAS DEL CULTO

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Multitud ungida, puedes dar la siguiente reliquia a un **Personaje Multitud ungida** de tu ejército.

Mazo bendito

Este martillo, agraciado por el propio Patriarch, está saturado con la energía psíquica de la progenie, haciendo que sea más ligero de llevar a la vez que le imbuye un poder terrible.

Sólo **Abominant**. El Mazo bendito reemplaza la almádena de energía del portador y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Mazo bendito	Com.	Com.	x2	-4	1D6
Habilidades. Los resultados de Daño de 1 o 2 obtenidos con esta arma cuentan como un 3.					

PROGENIE DE LIBERACIÓN

Cuando el Cult desea asegurar un lugar vital envía una flota de transportes a la batalla con sus cascos llenos de Goliath Trucks cargados de devotos del credo. Todos están desesperados por reclamar la primera sangre para impresionar a su Patriarch.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

PROGENIE DE LIBERACIÓN

Estratagema de Destacamento especializado

De los transportes Goliath surge una marea de guerreros que avanzan con fervor y cuyo impulso es casi imposible de detener.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **GENESTEALER CULTS** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Progenie de liberación. Los **ACOLYTE ICONWARDS**, **NEOPHYTE HYBRIDS**, **ACOLYTE HYBRIDS** y **GOLIATH TRUCKS** en ese Destacamento obtienen la clave **PROGENIE DE LIBERACIÓN**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Progenie de liberación puedes usar Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:



1PM

LOS PRIMEROS EN HERIR

Estratagema Genestealer Cults

Con fervor y pasión impetuosa, estos guerreros cargan contra el enemigo en busca de sangre y gloria.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de combate. Elige una unidad **PROGENIE DE LIBERACIÓN** de tu ejército que haya realizado un movimiento de carga este turno. Añade 1 a las tiradas para herir de ataques realizados por esa unidad hasta el final de esa fase.



1PM

MANIOBRA IMPRUDENTE

Estratagema Genestealer Cults

En el último momento este conductor fanático gira su vehículo arrojando a sus pasajeros al combate.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige una unidad **GOLIATH TRUCK PROGENIE DE LIBERACIÓN** de tu ejército. Las unidades **PROGENIE DE LIBERACIÓN** embarcadas en ese **GOLIATH TRUCK** pueden desembarcar inmediatamente si no embarcaron este turno. Si lo hacen, tira 1D6 por cada miniatura que desembarca. Por cada 1, una miniatura que ha desembarcado (a tu elección) muere. Las miniaturas que desembarcan de esta forma deben desplegarse a más de 9" de cualquier miniatura enemiga y no puede mover esa fase.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE PROGENIE DE LIBERACIÓN** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra:

AUGUR DE LA INSURGENCIA

La presencia de este Señor de la guerra entre la Progenie de liberación es un símbolo de que están destinados a la grandeza y no pierden tiempo en demostrárselo al enemigo.

Puedes repetir tiradas de Avanzar y carga de unidades **PROGENIE DE LIBERACIÓN** amigas si se encuentran a 6" o menos de tu Señor de la guerra cuando realizan la tirada.



RELIQUIAS SAGRADAS DEL CULTO

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Progenie de liberación, puedes darle la siguiente reliquia a un **PERSONAJE PROGENIE DE LIBERACIÓN** de tu ejército.

VIAL DE SANGRE DEL GRANDSIRE

Los Iconwards preferidos por sus Patriarchs en ocasiones son bendecidos por viales llenos de su sangre. Estos viales se cuelgan del estandarte sagrado del Iconward y llenan a los cultistas cercanos de devoción a su causa. No son sólo simbólicos ya que cada gota de sangre contiene una considerable energía que puede imbuir a los creyentes fuerza y reflejos increíbles.

Añade 1 al atributo Liderazgo de las unidades **GENESTEALER CULTS** amigas a 6" o menos del portador. Además, una vez por batalla, al inicio de la fase de combate puedes elegir una miniatura **INFANTERÍA GENESTEALER CULTS** a 3" o menos del portador. Añade 2 a los atributos Ataques y Fuerza de esa miniatura hasta el final de esa fase.

HUESTE DE WINDRIDERS

Luchar contra un Hueste de Windriders ha sido comparado con ser perseguido por los sacos voladores de Mezolustrius VI. Estos veloces Aeldari serepentean y surcan el aire, atacando con ferocidad y precisión. Luego, justo cuando los supervivientes piensan que sus asaltantes se han ido, regresan para matar...

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

HUESTE DE WINDRIDERS

Estratagema de Destacamento especializado

La Hueste de Windriders es la furia del craftworld movida por la tormenta. Su velocidad y astucia refleja la de la Serpiente Cósmica.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento Craftworld de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Hueste de Windriders. Los **AUTARCH SKYRUNNERS, FARSEER SKYRUNNERS, WARLOCK SKYRUNNERS, WARLOCK SKYRUNNER CONCLAVES, WINDRIDERS** y **VYPERS** en ese Destacamento obtienen la clave **HUESTE DE WINDRIDERS**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Hueste de Windriders puedes usar Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

2PM

HUIDA ÁGIL

Estratagema Craftworlds

Tras golpear a su presa, los guerreros de la Hueste de Windriders realizan una maniobra arriesgada para zafarse del enemigo.

Usa esta Estratagema en la fase de combate después de que unidad **HUESTE DE WINDRIDERS** de tu ejército haya luchado. Esa unidad puede realizar inmediatamente un movimiento (y Avanzar) como si fuera tu fase de movimiento. Si hay unidades enemigas a 1" o menos puede Retirarse en su lugar.

3CP

TORMENTA DE FILOS

Estratagema Craftworlds

Cuando se da el orden de matar, una galerna de discos afilados destroza las filas enemigas.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad **FARSEER SKYRUNNER HUESTE DE WINDRIDERS** de tu ejército. Mejora en 1 el atributo de Factor de Penetración de los ataques a distancia realizados por las unidades **HUESTE DE WINDRIDERS** amigas a 6" o menos de la unidad que elegiste hasta el final de esa fase (por ejemplo, FP -1 se convierte en FP -2).

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE HUESTE DE WINDRIDERS** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

PILOTO SALVAJE

Usando toda la agilidad de sus jetbikes, este Señor de la guerra lidera a su hueste en una finta para girar en el último instante y lanzar una carga devastadora sobre el enemigo desprevenido.

Tu Señor de la guerra y cualquier unidad **HUESTE DE WINDRIDERS** amiga a 6" o menos de tu Señor de la guerra puede cargar incluso si se ha Retirado este turno.

RETAZO DE GLORIA

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Hueste de Windriders, puedes darle esta reliquia a un **PERSONAJE HUESTE DE WINDRIDERS** en tu ejército.

ESPADA ESTELAR AULLANTE DE GALALETH

La leyenda rodea a este famoso armero, Galaleth, pero se sabe poco de su origen. Sus espadas estelares se han encontrado en una docena de mundos vírgenes y, a pesar de los milenios, su filo nunca se embota. El filo de esta espada vibra al ser esgrimido, emitiendo un chirrido que es el heraldo del fin para quienes se enfrentan a ella en batalla.

Sólo miniaturas con espada bruja. La espada estelar aullante de Galaleth reemplaza la espada bruja del portador y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Espada estelar aullante de Galaleth	Com.	Com.	Port.	0	3
Habilidad. Esta arma siempre hiere con resultados de 2+.					

HUESTE ESPECTRAL

Mientras que el asalto principal Asuryani es rápido como una flecha, la Hueste espectral avanza a través del ocaso de la guerra, sin prisas y casi impermeable ante las balas y los disparos láser. Cuando están a distancia de ataque, la desaparición del enemigo está asegurada.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

HUESTE ESPECTRAL

Estratagema de Destacamento especializado

Guiados por Spiritseers, las Huestes espectrales de los craftworlds son las casas nobles Aeldari renacidas.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento Craftworld de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Hueste espectral. Los **SPIRITSEERS** y **WRAITH CONSTRUCTS** en ese Destacamento obtienen la clave **HUESTE ESPECTRAL.**



ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Hueste espectral puedes usar Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

1PM

IRA DE LOS MUERTOS

Estratagema Craftworlds

Con furia fría e implacable, estos constructos espectrales practican una devastadora senda a través del enemigo.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad **WRAITH CONSTRUCT HUESTE ESPECTRAL** de tu ejército. Añade 1 al atributo Ataques de las miniaturas en esa unidad hasta el final de esa fase.

2PM

ESCUDO ESPIRITUAL

Estratagema Craftworlds

Desviando las propiedades defensivas de su armadura rúnica, este Spiritseer protege del daño a sus constructos espectrales.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige una unidad **WRAITH CONSTRUCT HUESTE ESPECTRAL** de tu ejército que se encuentre a 6" o menos de un **SPIRITSEER HUESTE ESPECTRAL** amigo. Hasta el inicio de tu siguiente turno, esa unidad recibe una salvación invulnerable de 4+, pero el **SPIRITSEER** pierde la salvación invulnerable de 4+ de su armadura rúnica.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE HUESTE ESPECTRAL** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

REVERENCIADO POR LOS MUERTOS

Este Spiritseer comparte fuertes vínculos con los constructos espectrales bajo su mando, y su feroz determinación de eliminar al enemigo reverbera en los guerreros que le siguen a la batalla.

Puedes repetir tiradas de carga de unidades **WRAITH CONSTRUCT HUESTE ESPECTRAL** amigas mientras disten 6" o menos de tu Señor de la guerra.

RUNA DE BATALLA

Antes de la batalla, un **PSÍQUICO HUESTE ESPECTRAL** puede reemplazar un poder psíquico que conozca (excepto *Castigo*) por el siguiente poder psíquico:

BRILLO CREPUSCULAR

Una fina grieta entre la realidad y el mundo espiritual oculta a los guerreros espectrales en un fino velo de sombras.

Brillo crepuscular tiene un valor de carga warp de 6. Si se manifiesta, elige una unidad **HUESTE ESPECTRAL** amiga a 18" o menos del psíquico. Hasta el inicio de tu siguiente turno, esa unidad recibe el beneficio a sus tiradas de salvación por estar en cobertura, incluso si no está completamente sobre o en una elemento de escenografía.

RETAZO DE GLORIA

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Hueste espectral Puedes darle esta reliquia a un **PERSONAJE HUESTE ESPECTRAL** en tu ejército.

PERDICIÓN DE ENJAMBRES WARP

Este báculo brujo es anatema para psíquicos y criaturas del warp.

Sólo miniaturas con báculo brujo. Perdición de enjambres warp reemplaza el báculo brujo del portador y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Perdición de enjambres warp	Com.	Com.	Port.	0	2
Habilidad. Esta arma siempre hiere con un resultado de 2+. Además, ignora la salvación invulnerable de ataques efectuados con esta arma que tengan por blanco **PSÍQUICOS** y **DAEMONS** enemigos.					

COMPAÑÍA DE ASALTO FILO DEL EMPERADOR

Aunque el Astra Militarum no es conocido por su movilidad, existen regimientos y batallones que se especializan en la guerra mecanizada. Cada transporte está repleto de guerreros listos para cargar en el momento en que suenan la bocina de desembarco, escupiendo muerte con sus armas láser.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

COMPAÑÍA DE ASALTO FILO DEL EMPERADOR

Estratagema de Destacamento especializado

Diseñada para hacerse rápidamente con ubicaciones estratégicas, el núcleo de la Compañía de asalto Filo del Emperador está formado por tropas veteranas montadas sobre veloces transportes blindados.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **ASTRA MILITARUM** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Filo del Emperador. Los **COMPANY COMMANDERS, PLATOON COMMANDERS, COMMAND SQUADS, SPECIAL WEAPON SQUADS, VETERANS, INFANTERÍA SQUADS, CHIMERAS** y **TAUROXES** en ese Destacamento obtienen la clave **FILO DEL EMPERADOR.**

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE FILO DEL EMPERADOR** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

COMANDANTE MECANIZADO

Este oficial destaca por llevar a sus tropas a la refriega desde sus transportes Chimera. Sus órdenes retumban gracias a los altavoces de su vehículo mientras despliega sus fuerzas para la guerra.

Sólo **OFICIAL** de tu ejército con la habilidad Voz de mando. Tu Señor de la guerra puede dar órdenes mientras esté embarcado en un **CHIMERA FILO DEL EMPERADOR** o **TAUROX FILO DEL EMPERADOR** (mide alcances desde cualquier punto del vehículo). y se trata como si estuviera a 3" o menos de un vocoemisor. Al hacerlo, estas órdenes sólo pueden ser dadas a unidades **FILO DEL EMPERADOR** amigas.

HERENCIA DE CONQUISTA

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Filo del Emperador puedes dar la siguiente reliquia a un **PERSONAJE FILO DEL EMPERADOR** de tu ejército.

EL ESCUDO DE MORTWALD

Esta arqueotecnología de la colección personal del Grand Castellan Deinos se dice que data de la Era de los Conflictos.

El portador tiene una salvación invulnerable de 3+ que no puede repetirse por ningún motivo. A partir de la primera vez que la salvación invulnerable fracase, el Escudo de Mortwald dejará de funcionar durante el resto de la batalla.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Filo del Emperador puedes usar Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

1PM

APOYO DE FUEGO MECANIZADO

Estratagema Astra Militarum

Los transportes de una Compañía de asalto Filo del Emperador dan fuego de apoyo para proteger a la infantería a corto alcance.

Usa esta Estratagema en la fase de carga enemiga después de que una unidad **INFANTERÍA FILO DEL EMPERADOR** de tu ejército sea elegida como blanco de la carga de una unidad enemiga. Elige un **CHIMERA** o **TAUROX FILO DEL EMPERADOR** de tu ejército a 6" o menos de una unidad que reciba la carga. El vehículo elegido puede realizar Disparo defensivo a la unidad a la carga incluso si no es el blanco de la carga y, al hacerlo, impactará con 4+ sin importar modificadores.

1PM

REDESPLIEGUE RÁPIDO

Estratagema Astra Militarum

Los soldados de una Compañía de asalto Filo del Emperador son expertos desembarcando de sus transportes en el último instante para asegurar puntos críticos en el campo de batalla.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. Una unidad **FILO DEL EMPERADOR** embarcada en un **CHIMERA** o **TAUROX FILO DEL EMPERADOR** puede desembarcar. La unidad no puede mover más en esta fase, pero puede actuar normalmente durante el resto del turno. Esa unidad cuenta como si hubiera movido a efectos de reglas, como por ejemplo para disparar armas Pesadas.

COMPAÑÍA DE ARTILLERÍA IRA DEL EMPERADOR

Los impactos del devastador bombardeo de una compañía de artillería se han comparado con razón con la propia furia del Emperador descendiendo de los cielos, ya que sus comandantes son expertos en convertir la fuerza bruta de sus cargas en una verdadera arma de terror.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

COMPAÑÍA DE ARTILLERÍA IRA DEL EMPERADOR

Estratagema de Destacamento especializado

El aire se llena con fuego y ruido cuando los proyectiles de una Compañía de artillería Ira del Emperador impactan.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **ASTRA MILITARUM** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Ira del Emperador. Los **COMPANY COMMANDERS**, **MASTERS OF ORDNANCE**, **BASILISKS**, **HYDRAS**, y **WYVERNS** en ese Destacamento obtienen la clave **IRA DEL EMPERADOR**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Ira del Emperador puedes usar Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:



FUEGO DE SUPRESIÓN

Estratagema Astra Militarum

La artillería llueve desde los cielos, los proyectiles son inexactos pero interrumpen los movimientos de la infantería enemiga.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad **VEHÍCULO IRA DEL EMPERADOR** de tu ejército. Esa unidad no puede disparar esta fase. En su lugar, realiza fuego de supresión. Elige una unidad de **INFANTERÍA** enemiga que se encuentre dentro del alcance de al menos una de sus armas. Hasta el inicio de tu siguiente turno, esa unidad enemiga no puede realizar Disparo defensivo y divide su atributo Movimiento a la mitad.



BOMBARDEO TRITURADOR

Estratagema Astra Militarum

Centrándose en las coordenadas enviadas por los observadores, las dotaciones de cada pieza de artillería siguen disparando saturando el ambiente con una lluvia constante de proyectiles explosivos.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad **VEHÍCULO IRA DEL EMPERADOR** de tu ejército. Elige una de las armas a distancia de la unidad. Esa unidad puede disparar dos veces con esa arma en esta fase.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE IRA DEL EMPERADOR** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

MAESTRO DE ARTILLERÍA

Mientras este oficial inspecciona el terreno, identifica las posiciones enemigas que podría destrozar la artillería, dirigiendo la puntería de las dotaciones bajo su mando.

Cada vez que obtienes un resultado para herir de 6+ con un ataque realizado por una unidad **IRA DEL EMPERADOR** mientras se encuentre a 6" o menos de tu Señor de la guerra en la fase de disparo, el atributo Factor de Penetración de ese ataque aumenta en 1 (por ejemplo, FP 0 se convierte en FP -1, FP -1 se convierte en FP -2).



HERENCIA DE CONQUISTA

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Ira del Emperador, puedes dar la siguiente reliquia a un **PERSONAJE IRA DEL EMPERADOR** de tu ejército.

RASTREADOR ORBITAL CLASE AGRIPINAA

Tras machacar a una incursión del Chaos en el Sistema Agripinaa, los regimientos supervivientes del Astra Militarum recibieron una docena de estas sofisticadas piezas de arqueotecnología. Estos dispositivos escanean la superficie del planeta desde órbita baja y envían datos detallados a las tropas en tierra.

En tu fase de disparo, elige una unidad **IRA DEL EMPERADOR** de tu ejército a 6" o menos del portador. Hasta el final de esa fase, las unidades enemigas no reciben el beneficio de cobertura cuando son blanco de ataques de disparo realizados por esa unidad.

COMPAÑÍA DE INFANTERÍA CÓNCLAVE DEL EMPERADOR

El Cónclave del Emperador no es una reunión ordinaria de tropas del Astra Militarum, sino una fuerza de combate bien preparada unida en su agresiva búsqueda de la victoria y la fe en la antigua máxima de la Imperial Guard, "El Emperador Protege". No dan cuartel, ya sea a distancia o en cuerpo a cuerpo.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

COMPAÑÍA DE INFANTERÍA CÓNCLAVE DEL EMPERADOR

Estratagema de Destacamento especializado

Los regimientos reclutados en mundos santuario y otros centros del Credo Imperial tienen una fe inquebrantable en el Emperador.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **ASTRA MILITARUM** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Cónclave del Emperador. Los **COMPANY COMMANDERS**, **PLATOON COMMANDERS**, **COMMAND SQUADS**, **INFANTRY SQUADS**, **CONSCRIPTS** y **MINISTORUM PRIESTS** y **CRUSADERS** units en ese Destacamento obtienen la clave **CÓNCLAVE DEL EMPERADOR**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Cónclave del Emperador puedes usar Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:



¡SIN CUARTEL!

Estratagema Astra Militarum

Estos guerreros luchan hasta su último aliento con fervor.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad **CÓNCLAVE DEL EMPERADOR** de tu ejército. Hasta el final de esa fase, cuando una miniatura de esa unidad sea eliminada, esa miniatura no se retira del campo de batalla de forma normal, sino que en su lugar puede agruparse inmediatamente y luchar, incluso si ya ha sido elegida para luchar esa fase. Después de que se resuelvan sus ataques se retira del campo de batalla.



CARGA SANTIFICADA

Estratagema Astra Militarum

Cantando himnos gloriosos al poder divino del Emperador, estos soldados no temen a xenos o herejes mientras calan bayonetas y cargan a la refriega.

Usa esta Estratagema después de que un **MINISTORUM PRIEST CÓNCLAVE DEL EMPERADOR** realice un movimiento de carga. Hasta el final de esa fase, añade 1 a las tiradas de carga de otras unidades **CÓNCLAVE DEL EMPERADOR** amigas mientras estén a 12" o menos de ese **MINISTORUM PRIEST**.

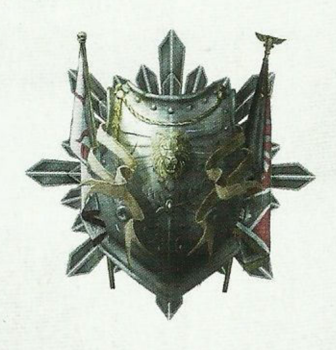
RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Repite las tiradas para impactar de 1 de tu Señor de la guerra y de unidades **CÓNCLAVE DEL EMPERADOR** situadas a 6" o menos de tu Señor de la guerra en la fase de combate.

DENUNCIANTE FIERO

La retórica condenatoria de este líder llena a sus seguidores con un odio amargo hacia el enemigo que impulsa sus acciones.

Puedes repetir las tiradas fallidas para impactar de tu Señor de la guerra y de las unidades **CÓNCLAVE DEL EMPERADOR** amigas a 6" o menos de tu Señor de la guerra en la fase de combate.



HERENCIA DE CONQUISTA

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Cónclave del Emperador puedes asignar la siguiente reliquia a un **PERSONAJE CÓNCLAVE DEL EMPERADOR** de tu ejército:

LETANÍAS DEL SAGRADO SÍNODO

Escuchar los salmos de este antiguo manuscrito terrano llena a los soldados con fe y valor.

Si una unidad **CÓNCLAVE DEL EMPERADOR** amiga a 6" o menos del portador realiza un chequeo de Moral, tira 2D6 y usa el resultado más bajo para decidir el resultado del chequeo de Moral. Adicionalmente, si el portador muere, antes de retirar la miniatura del campo de batalla elige otra unidad **CÓNCLAVE DEL EMPERADOR** amiga a 6" o menos del portador. Durante el resto de la batalla esa unidad no debe realizar chequeos de Moral y puede añadir 1 a su atributo Ataques.

COMPAÑÍA BLINDADA PUÑOS DEL EMPERADOR

Una de las imágenes más icónicas en los campos de batalla del Imperium es una carga de tanques masiva durante la cual tiembla la tierra bajo las orugas de docenas de monstruos blindados. Rugen sus torretas al unísono y el sonido es como una manada de leones airados.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

COMPAÑÍA BLINDADA PUÑOS DEL EMPERADOR

Estratagema de Destacamento especializado

Diseñado para machacar las líneas enemigas, la fuerza masiva de una Compañía blindada Puños del Emperador es aterradora, con escuadrón tras escuadrón rugiendo en el campo de batalla.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **Astra Militarum** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Puños del Emperador. Las unidades **Leman Russ** en ese Destacamento obtienen la clave **Puños del Emperador**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Puños del Emperador puedes usar Puntos de Mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:


1PM

AVANCE INFLEXIBLE

Estratagema Astra Militarum

La dotación de este Leman Russ es experta en mantener una cadencia estable de fuego, incluso mientras escoltan convoys o persiguen blancos móviles.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de disparo. Elige una unidad **Puños del Emperador** de tu ejército. Esa unidad puede disparar sus armas de torreta dos veces tal y como se describe en la habilidad Avance demoledor sin que importe lo lejos que han movido en la fase anterior de movimiento.


1PM

FALANGE DE ACERO

Estratagema Astra Militarum

El ímpetu de la carga de esta falange es tal que los Leman Russ combinados son capaces de destrozar todos los obstáculos, derrotar a la Infantería y derribar a los blindados enemigos con su beligerancia y volumen.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de carga. Elige una unidad enemiga. Cada vez que una unidad **Puños del Emperador** de tu ejército acabe un movimiento de carga a 1" o menos de esa unidad enemiga, tira 1D6; con un 4+ esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **Personaje Puños del Emperador** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

Resolución inquebrantable

La frialdad de este señor de la guerra es legendaria. Incluso mientras el enemigo carga directamente hacia él, este señor de la guerra y sus tropas mantienen los nervios y apuntan cuidadosamente, desgarrando al enemigo y diezmando sus filas.

Puedes repetir las tiradas para impactar cuando tu Señor de la guerra, y las unidades **Puños del Emperador** amigas a 6" de tu Señor de la guerra, realicen Disparo defensivo.

HERENCIA DE CONQUISTA

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Puños del Emperador puedes dar la siguiente reliquia a un **Personaje Puños del Emperador** de tu ejército.

Martillo de división

El Martillo de división es un cañón de batalla con reputación gloriosa. Se dice que sus golpes son la ira del Emperador encarnada, y que atraviesa tanques y fortificaciones enemigas causando heridas graves y dejando blindados destrozados a su paso.

Sólo miniaturas con cañón de batalla. Martillo de división reemplaza el cañón de batalla del portador y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
Martillo de división	72"	Pesada 1D6	8	-2	3

FUERZA DE DESCENSO TEMPESTUS

El Militarum Tempestus se especializa en el envío rápido de guerreros excepcionalmente bien entrenados. Cuando una fuerza así desembarca de una Valkyrie, se vuelve aún más letal ya que sus ataques precisos pueden destrozar el centro de una línea de batalla enemiga en cuestión de segundos.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

FUERZA DE DESCENSO TEMPESTUS

Estratagema de Destacamento especializado

Desplegados en Vigilus para adaptarse a los teatros de guerra en constante cambio, las Fuerzas de descenso son comandos móviles, expertos en redespliegue en Valkyrie y neutralización de amenazas enemigas en batalla.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **MILITARUM TEMPESTUS** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Fuerza de descenso Tempestus. Los **TEMPESTOR PRIMES**, **TEMPESTUS SCIONS**, **TEMPESTUS COMMAND SQUADS** y **VALKYRIES** en ese Destacamento obtienen la clave **FUERZA DE DESCENSO TEMPESTUS**.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE FUERZA DE DESCENSO TEMPESTUS** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

COMANDO EN PARACAÍDAS GRAVÍTICO

Veteranos planificando y liderando asaltos aéreos con paracaídas gravítico, este Señor de la guerra y su compañía son muy solicitados cuando es necesario el despliegue aéreo.

Añade 1 a las tiradas para impactar de ataques realizados por unidades de **INFANTERÍA FUERZA DE DESCENSO TEMPESTUS** amigas que desembarquen de una **VALKYRIE FUERZA DE DESCENSO TEMPESTUS** amiga este turno mientras se encuentren a 6" o menos de tu Señor de la guerra.



RELIQUIAS DEL PROGENIUM

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Fuerza de descenso Tempestus puedes dar la siguiente reliquia a un **PERSONAJE FUERZA DE DESCENSO TEMPESTUS** de tu ejército.

EMISOR NULO DE CYPRA MUNDI

Forjado en Cypra Mundi, este pequeño dispositivo se otorga a los oficiales de la Schola Progenium que sirven como escolta en las Naves Negras del Astra Telepathica. emite un campo nulificador menor que protege al portador de ataques psíquicos.

Si el portador es el blanco o resulta afectado por un poder psíquico, tira 1D6; con un 2+ el poder psíquico no tiene efecto en el portador.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Fuerza de descenso Tempestus puedes usar Puntos de mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

1PM

DESCENSO PRECISO

Estratagema Astra Militarum

Estas tropas de élite se despliegan mediante paracaídas gravíticos en docenas de zonas de guerra.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de movimiento. Elige una **VALKYRIE FUERZA DE DESCENSO TEMPESTUS** de tu ejército. Hasta el final de ese fase, si las miniaturas embarcadas en esa **VALKYRIE** usan la habilidad Inserción gravítica para desembarcar, no tires 1D6 por cada miniatura para determinar si mueren. En su lugar, ninguna miniatura de esa unidad es eliminada debido a esa habilidad.

1PM

APOYO DE FUEGO AÉREO

Estratagema Astra Militarum

Tras desplegar a los soldados, las Valkyries de la Drop Force identifican y eliminan amenazas enemigas en tierra.

Usa esta Estratagema en la fase de carga enemiga después de que una unidad **INFANTERÍA FUERZA DE DESCENSO TEMPESTUS** de tu ejército sea elegida como blanco de una carga de una unidad enemiga. Elige una **VALKYRIE FUERZA DE DESCENSO TEMPESTUS** de tu ejército a 6" o menos de la unidad que está cargando. Esa **VALKYRIE** puede realizar Disparo defensivo a la unidad a la carga incluso si no es blanco de la carga y, al hacerlo, impactar al enemigo con resultados para impactar de 4+, sin importar modificadores.

PEÑA DE STOMPAS

Los pieles verdes gritan aprobadores mientras sus queridos Stompas cruzan el campo de batalla, en ocasiones incluso teleportándose al medio del enemigo. No tarda en escucharse el canto belicoso y alegre: "¡Pisa! ¡Pisa! ¡Pisa!" mientras los andadores Orks pisotean al enemigo.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

PEÑA DE STOMPAS

Estratagema de Destacamento especializado

Eructando humo y fuego, una peña de Stompas cruza el campo de batalla aplastándolo todo a su paso.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento Superpesado **ORK** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Peña de Stompas. Las unidades **STOMPA** en ese Destacamento obtienen la clave **PEÑA DE STOMPAS**. Adicionalmente, puedes elegir una miniatura en el Destacamento especializado Peña de Stompas para que obtenga la clave **PERSONAJE**. Sin embargo, el único rasgo de Señor de la guerra que puede recibir es El de Gork o El de Mork (ver dcha.) y la única reliquia que pueden recibir es Campo de energía Stompa de Tezdrek (ver dcha.).



RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE PEÑA DE STOMPAS** es tu Señor de la guerra, puedes darle uno de los siguientes rasgos de Señor de la guerra.

EL DE GORK

Este Stompa está realmente bendecido por Gork y choca contra el enemigo destruyéndolo todo con su mega-rebanadora.

Añade 1 a las tiradas para impactar y herir de ataques realizados por tu Señor de la guerra en la fase de combate.

EL DE MORK

Este Stompa está realmente bendecido por Mork y sus disparos impactan con una precisión inusual.

Añade 1 a las tiradas para herir de ataques de disparo realizados por tu Señor de la guerra.

KACHIVACHEZ BRILLANTEZ

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Peña de Stompas puedes dar la siguiente reliquia a un **PERSONAJE PEÑA DE STOMPAS** de tu ejército.

CAMPO DE ENERGÍA STOMPA DE TEZDREK

Este enorme generador de campo de energía produce una burbuja capaz de proteger a un Stompa.

El portador tiene una salvación invulnerable de 5+.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Peña de Stompas puedes usar Puntos de mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:



¡PISA, PISA, PISA!

Estratagema Orks

El Stompa alza su enorme pie metálico antes de dejarlo caer sobre las filas enemigas. Quienes son atrapados bajo él quedan convertidos en charcos sanguinolentos, mientras que otros son lanzados en todas direcciones por el temblor del suelo.

Usa esta Estratagema al inicio de la fase de combate. Elige una unidad **PEÑA DE STOMPAS** de tu ejército que se encuentre a 1" o menos de cualquier unidad enemiga. Tira 1D6 por cada miniatura enemiga a 3" o menos de esa unidad; con un 6+, la unidad de la miniatura sufre 1 herida mortal.

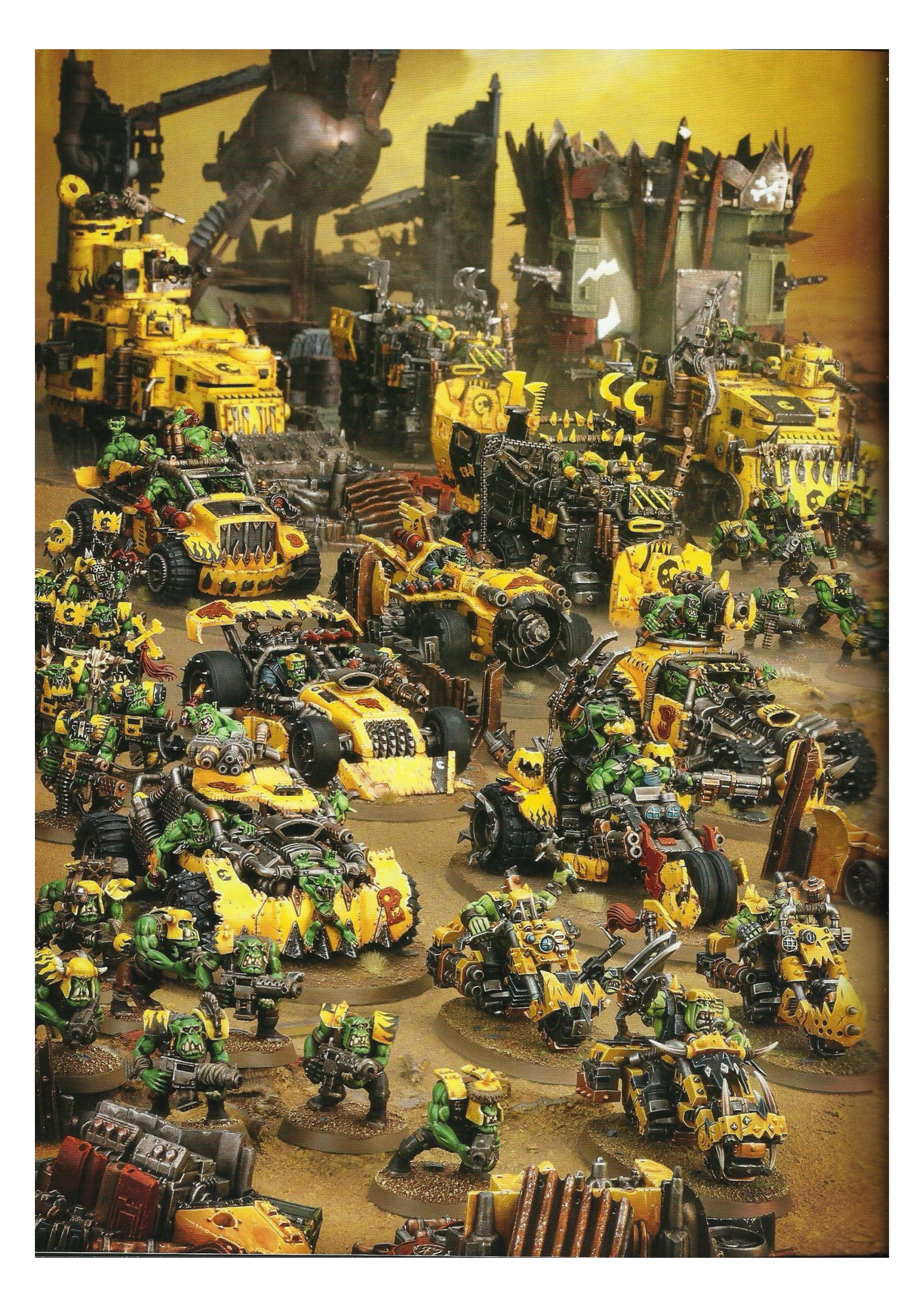
4CP

STOMPA-PORTADOR

Estratagema Orks

Este Stompa se materializa con todas sus armas disparando al teleportarse por el campo de batalla y deja un camino de aniquilación a su paso.

Usa esta Estratagema durante el despliegue. Puedes desplegar una unidad **PEÑA DE STOMPAS** de tu ejército en un llevalejoz en lugar de en el campo de batalla. Las unidades en un llevalejoz pueden teleportarse a la batalla al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégalas en cualquier del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.



KULTO DE LA VELOZIDAD

A los Orks les gusta luchar más que la vida misma y a algunos les chifla hacerlo a velocidad vertiginosa. Con chirrido de neumáticos y grandes nubes de polvo, el Kulto de la Velozidad se lanza sobre el enemigo haciendo llover balas antes de trabarse en un asalto cruento.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM

KULTO DE LA VELOZIDAD

Estratagema de Destacamento especializado

Los Orks gozan las emociones de alto octanaje de los Kultos de la Velozidad, grandes cabalgatas nómadas que lo arrasan todo a su paso.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **Ork** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Kulto de la Velozidad. Los **Speed Freeks** en ese Destacamento obtienen la clave **Kulto de la Velozidad**.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Kulto de la Velozidad puedes usar Puntos de mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

2PM

TURBOZ

Estratagema Orks

Estos Speed Freeks tienen motores personalizados enganchados a sus vehículos para proporcionarles enormes impulsos de velocidad.

Usa esta Estratagema al inicio de tu fase de movimiento. Elige una unidad **Kulto de la Velozidad** de tu ejército. Si esa unidad Avanza esta fase, dobla el atributo de Movimiento de esa unidad en lugar de tirar un dado.



2PM

¡KARGAD A TRAVÉZ D'ELLOZ!

Estratagema Orks

Estos Speed Freeks masacran a sus enemigos a ritmo vertiginoso mientras atraviesan las filas enemigas para golpear en puntos críticos.

Usa esta Estratagema antes de que una unidad **Kulto de la Velozidad** de tu ejército haga un movimiento de consolidación. Esa unidad consolida 2D6" en lugar de 3".

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **Personaje Kulto de la Velozidad** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

¡RÁPIDO, CHIKOZ!

La emoción de la aceleración en el fragor de la batalla llena a estos Orks de valor temerario. Este Señor de la guerra se lanza a la cabeza del Kulto de la Velozidad gritando a sus guerreros para que le sigan el ritmo.

Las unidades **Kulto de la Velozidad** amigas a 12" o menos de tu Señor de la guerra en la fase de moral superan automáticamente chequeos de moral si han Avanzado en el mismo turno.

KACHIVACHEZ BRILLANTEZ

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Kulto de la Velozidad puedes dar la siguiente reliquia a un **Personaje Kulto de la Velozidad** de tu ejército:

Snazztrike de Skargrim

Un famoso Speedboss llamado Skargrim lideró a su Kulto de la Velozidad a la Sonrisa de Gork, el nombre que los Orks dan a la Gran Fisura. Al encontrarse en un mundo retorcido y extraño, los Orks bajo su mando emprendieron una guerra contra sus habitantes daemónicos deleitándose en la masacre. Cuando el polvo se asentó, Skargrim estaba desaparecido, pero recuperaron su Wartrike sin ninguna marca o abolladura y con un sorprendente color rojo brillante. Muchos Speedbosses han usado su Snazztrike y cuando caen en batalla, la Snazztrike se recupera nueva y brillante.

Sólo **Deffkilla Wartrike**. Añade 1 al atributo Resistencia del portador. Adicionalmente, el portador obtiene una salvación invulnerable de 5+.

¡WAAAGH DREAD!

La visión de una multitud de Deff Dreads y Killa Kans ha inspirado a muchos Meks por toda la galaxia. Quienes la hacen realidad tienen un ejército de arietes armados con artillería y cuando se invoca un ¡Waaagh Dread! incluso una colmena blindada puede quedar reducida a escombros.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la Estratagema de Destacamento especializao siguiente:

1PM

¡WAAAGH DREAD!

Estratagema de Destacamento especializado

Las monstruosidades ruidosas de un ¡Waaagh Dread! tienen cualquier forma y tamaño. Están diseñadas con un único propósito: la destrucción total de sus enemigos desprevenidos.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **ORK** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado ¡Waaagh Dread!. Los **BIG MEKS**, **GORKANAUTS**, **MORKANAUTS**, **DEFF DREADS** y **KILLA KANS** en ese Destacamento obtienen la clave **¡WAAAGH DREAD!**

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **PERSONAJE ¡WAAAGH DREAD!** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

MEK DE DREADS

Arreglando Dreads todo el día, a este Big Mek le gusta pensar que sabe una o dos cosas sobre ellos. A menudo acompañará a sus compañeros en la refriega con la llave inglesa en la mano, ya sea para repartir reparaciones rápidas en combate o para destruir a cualquier enemigo que se le acerque.

Sólo miniaturas con la habilidad Gran mekaníako. Cuando tu Señor de la guerra usa su habilidad Gran mekaníako para reparar una unidad **¡WAAAGH DREAD!**, añade 1 a la cantidad de heridas que recupera.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado ¡Waaagh Dread! puedes usar Puntos de mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

2PM

MUNIZIÓN PERZONALIZADA

Estratagema Orks

Esta impresionante carga explosiva vale hasta el último piño de un ork de los Bad Moon.

Usa esta Estratagema en tu fase de disparo. Elige una unidad **DREAD WAAAGH!** de tu ejército. Esa unidad puede disparar dos veces en esta fase de disparo con todas sus armas a distancia.

1PM

CONEXIONES MEK

Estratagema Orks

El Big Mek de este ¡Waaagh Dread! tiene un reputación terrible. Cualquier Mekboyz que sepa "lo ke'z mejor" tendrá unos cuantos kanijos a mano en su taller para cuando sus Dreads lleguen a la ciudad.

Usa esta Estratagema al final de tu fase de movimiento. Elige una unidad **¡WAAAGH DREAD!** de tu ejército que se encuentre a 1" o menos de un **MEK WORKSHOP**. Si usas la habilidad Molifikazionez para darle una personalización a esa unidad, recibe algo "extra ezpezial" con un 4+ en lugar de un 6+.

KACHIVACHEZ BRILLANTEZ

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado ¡Waaagh Dread! puedes darle una de las siguientes reliquias a un **Personaje ¡Waaagh Dread!** de tu ejército.

La Zúper shokk

Se rumorea que la Zúper shokk es una de las escasas armas fabricadas por el legendario Mekaniak Orkimedes. Este Kañón de atake shokk está potenciado de todas las formas posibles, siendo capaz de disparar munición a través del warp con tal fuerza que puede hacer agujeros del tamaño de un Snotling en muros de ceramita sólida.

Sólo miniaturas con kañón de atake shokk. La Zúper shokk reemplaza el kañón de atake shokk del portador y tiene el siguiente perfil:

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D
La Zúper shokk	60"	Pesada 2D6	2D6	-5	1D6
Habilidad. Antes de disparar esta arma, tira una vez para determinar la Fuerza de todos sus disparos. Si el resultado es 11+, cada impacto exitoso inflige al blanco 1D3 heridas mortales, además de su daño normal.					



BRIGADA VELOZ

Los señores de la guerra Speed Freek que anhelan asaltos de alto octanaje y una gran potencia de fuego combinan ambos aspectos en la Brigada Veloz. El montaje de las Battlewagons más grandes y potentes posibles permite que esta avalancha machaque todo lo que se encuentre.

DESTACAMENTO ESPECIALIZADO

Si tu ejército es Veterano, puedes usar la siguiente Estratagema de Destacamento especializado:

1PM BRIGADA VELOZ

Estratagema de Destacamento especializado

Las Brigadas Veloces lanzan devastadoras salvas de fuego antes de que las Battlewagons, Gunwagons y Bonebreakas lo rompan todo a su paso.

Usa esta Estratagema al elegir tu ejército. Elige un Destacamento **Ork** de tu ejército para que sea un Destacamento especializado Brigada Veloz. Las unidades **Warbosses**, **Battlewagons**, **Gunwagons Bonebreaka** en ese Destacamento obtienen la clave **Brigada Veloz**.

RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si un **Personaje Brigada Veloz** es tu Señor de la guerra, puedes darle el siguiente rasgo de Señor de la guerra.

Pasajero molesto

Este Warboss nunca está contento porque los conductores de sus Battlewagons son los únicos que se divierten.

Mientras tu Señor de la guerra esté embarcado en un **Transporte Brigada Veloz**, añade 1" al atributo Movimiento de ese transporte. Adicionalmente, mientras tu Señor de la guerra esté embarcado en él, ese transporte recibe la habilidad ¡Allá vamoz!

KACHIVACHEZ BRILLANTEZ

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Brigada Veloz puedes dar la siguiente reliquia a un **Personaje Brigada Veloz** de tu ejército.

Baflez d'atake

Esta red de altavoces zakeada permite que un Warboss grite órdenes desde su Battlewagon.

Al inicio de tu fase de disparo, si el portador está embarcado en una **Battlewagon Brigada Veloz**, elige una unidad visible para esa **Battlewagon**. Hasta el final de la fase repite los resultados para impactar de 1 de ataques realizados por unidades **Brigada Veloz** amigas a 6" o menos de esa **Battlewagon** que tengan como blanco la unidad enemiga que has elegido.

ESTRATAGEMAS

Si tu ejército incluye algún Destacamento especializado Brigada Veloz puedes usar Puntos de mando (PM) para usar las siguientes Estratagemas:

1PM SALVA DE APERTURA

Estratagema Orks

El inicio de la batalla suele ser el único momento en que la dotación de una Gunwagon apuntará adecuadamente. La devastadora oleada de fuego cruza el campo de batalla e impacta a las filas enemigas.

Usa esta Estratagema en tu fase de disparo de la primera ronda de batalla. Elige una **Gunwagon Brigada Veloz** de tu ejército. Dobla el atributo Alcance de las armas de esa unidad hasta el final de esa fase.

1PM MACHAKADLOZ

Estratagema Orks

Los Bonebreakas de la Brigadas Veloces son expertos machacando víctimas indefensas bajo sus vehículos.

Usa esta Estratagema en la fase de combate cuando un **Bonebreaka Brigada Veloz** de tu ejército sea elegido para luchar. Tira 3D6 por la habilidad Ariete tronchahuezoz y elige el resultado más alto.

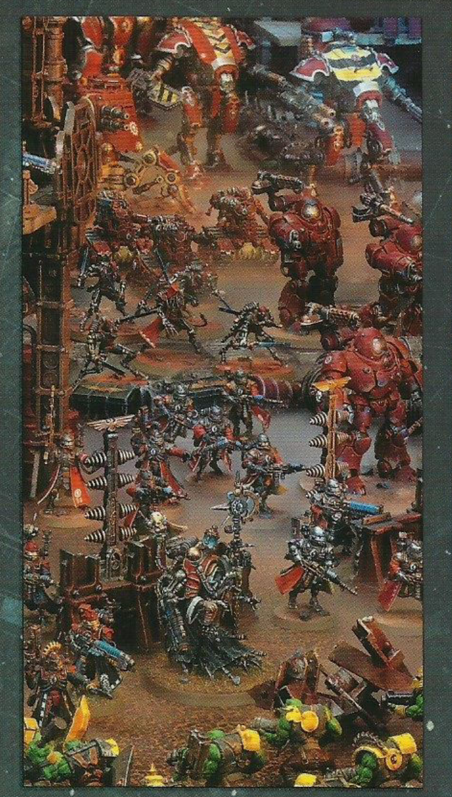
2PM ¡AGARRÁDZ, CHIKOZ!

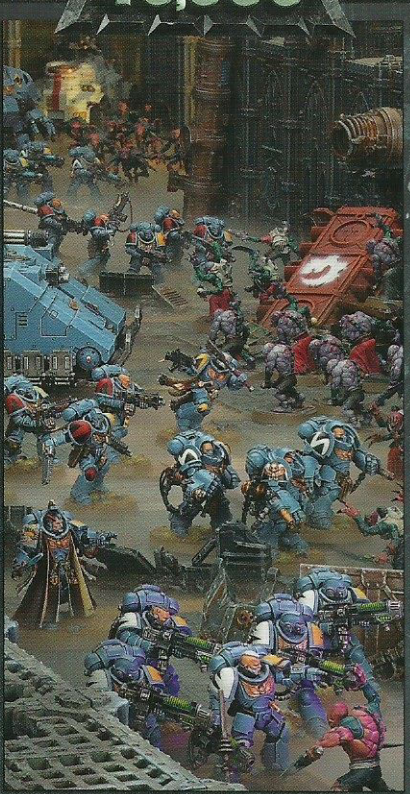
Estratagema Orks

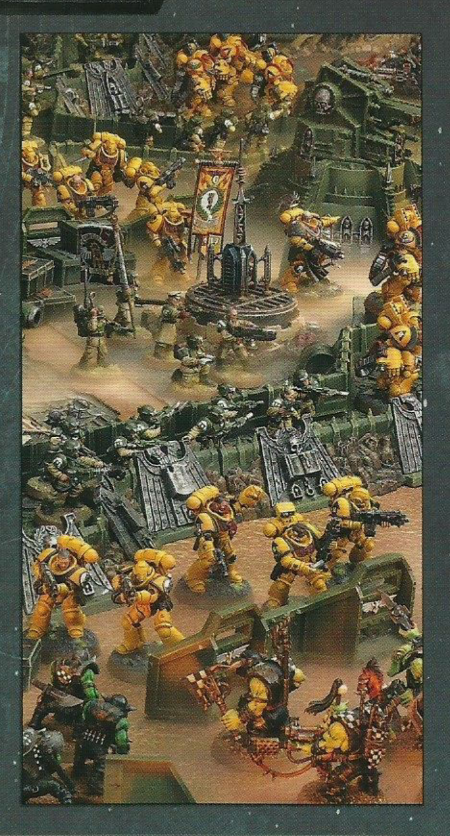
Este Warboss grita a sus chicoz que se agarren a la Battlewagon y crucen con ella el campo de batalla.

Usa esta Estratagema durante tu fase de movimiento antes de mover una **Battlewagon <Clan> Brigada Veloz** de tu ejército. Elige una unidad **Infantería <Clan>** amiga completamente a 3" o menos de esa miniatura y retírala del campo de batalla. Después de que esa **Battlewagon** haya movido, despliega la unidad **Infantería <Clan>** en el campo de batalla completamente a 3" o menos de esa **Battlewagon**, y a más de 3" de cualquier miniatura enemiga. (Ten en cuenta que esta unidad de Infantería no está embarcada en la Battlewagon y por tanto no cuenta para la cantidad de miniaturas que puede transportar.) Esa unidad de Infantería no puede mover más esta fase (pero cuenta como si hubiera movido este turno a todos los propósitos de reglas) y no puede cargar este turno.

WARHAMMER 40,000







GUERRA DE BESTIAS

El Imperium del Hombre quedó partido en dos tras la manifestación de la Gran Fisura. Vigilus, mundo bastión árido pero superpoblado, es de vital importancia: Centinela del extremo norte del Guantelete Nachmund, une ambas mitades del reino del Dios Emperador. Nadie sabe cómo mantiene a raya las terribles tormentas warp de la Fisura, ni siquiera las dinastías reinantes del planeta ni el Adeptus Mechanicus que mina el planeta hasta el borde de la destrucción. Pero los secretos de Vigilus pueden perderse para siempre. La Gran Fisura ha escupido un ¡Veloziwaaagh!, una ingente invasión de Orks, y con ello desencadena un levantamiento planetario de Genestealer Cults. ¿Podrán Marneus Calgar y el Adeptus Astartes cambiar las tornas antes de que todo se pierda?

EN EL INTERIOR ENCONTRARÁS:

- El sitiado planeta bastión de Vigilus y el relato épico de las invasiones xenos que lo sacuden hasta la médula, con mapas exhaustivos.
- Ilustraciones e impactantes imágenes que muestran las fuerzas trabadas en la guerra por Vigilus.
- Nuevas misiones y un sistema de campaña que te permite jugar los choques épicos de la Guerra de Bestias, y otros conflictos en el Imperium Nihilus.
- Nuevas reglas de battlezones y zona de guerra para que recrees los entornos variopintos de Vigilus, así como de otros planetas del Imperium Nihilus, en tu mesa de juego.
- Emocionantes reglas nuevas para jugadores Space Marines, Astra Militarum, Orks, Genestealer Cults y Aeldari, así como novedosas hojas de datos de Marneus Calgar, su Victrix Guard, y un nuevo enemigo: Haarken Worldclaimer, Heraldo del Apocalipsis.